JOC FULL **S.T.A.L.K.E.R.** SHADOW OF CHERNOBYL BUN VENIT ÎN ZONĂ!

LEVEL.

BATMAN ARKHAM CITY

BROTHERS IN ARMS
FURIOUS 4
ALICE: MADNESS RETURNS
SHADOWS OF THE DAMNED
DIRT 3

DVD
TRAILERE DEMOS
MODS FREEWARE
DRIVERE PATCH
JOCURI EXTRA

August 2011
Preţ 14.99 lei



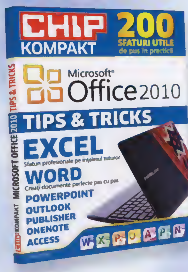


Colecția CHIP KOMPAKT te invită să descoperi:

EDIȚIE LIMITATĂ



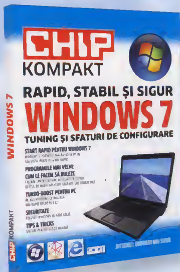
FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul ilustrează și explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PHOTOSHOP CS5
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CS5.



WINDOWS 7
Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru popularul sistem de operare Windows 7.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

~~29.98~~ 19.98 lei

Oricare dintre aceste cărți este oferită acum la numai 19.98 lei/buc.

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în librăriile din toată țara.

COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite!

Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Scanați codul de mai jos



SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

SCHIMBĂRI, MUTĂRI ŞI D-ALE NOASTRE

Viaţa noastră în ograda 3D Media a suferit o nouă şi neaşteptată cotitură. Ne-am mutat catrafusele într-un nou birou, din aceeaşi clădire, pe acelaşi etaj. Ce-i drept, e mai răcoros decât ne-am fi aşteptat, dar parcă duc lipsa terenului de joacă de odinioară, prea mare probabil pentru un colectiv cu doi oameni în minus. Noroc că avem colaboratori de nădejde şi oricum, se pare că ne-am acomodat. Chestiunea e că evenimentul ne-a marcat suficient de mult existenţa timp de o săptămână, perioadă în care numai despre asta s-a discutat, iar evenimentlele din industrie au trecut ca gândul pe lângă noi, fără a le observa. De fapt, dacă stau să mă gândesc bine, nici nu au existat evenimente cu adevărat notabile în timpul care s-a scurs de la apariţia precedentei ediţii pe piaţă. Poate pentru că e vară, iar lumea preferă concediile în locul anunţurilor bombă, cine mai ştie... Important este că a fost linişte şi nu ne-am consumat prea tare, deşi afară erau chiar şi 35 de grade. Dar mai ales am avut ce juca, chestie care s-ar putea schimba în perioada imediat următoare, în care nu prea se întrevede apariţia multor titluri demne de luat în seamă. Dar umplem noi revista cu ceva. De exemplu cu F.E.A.R. 3, al cărui review l-am amânat din considerente de timp. Foarte probabil că va trona şi pe copertă, mai ales dacă nu apare ceva nemaipomenit de important până la următoarea închidere, cum a fost Batman: Arkham City luna aceasta. Bun joc, aşa ceva mai rar, mai ales că demo-ul testat a avut niscaiva surprize la care nu m-am aşteptat, iar întâlnirea cu Dax a fost cât se poate de informativă. Dar parcă prea ce repede a trecut timpul... Oare s-a întâmplat ceva important şi nu ştim? Oare am fost deconectaţi? Oricum ar fi, eu o să mă retrag. Nu prea departe şi nu pentru mult timp. Doar atât cât să-mi fumez liniştit ţigara şi să-mi cadă bine berea, dar neapărat pe malul unui lac, aşa cum mi-a recomandat un mare fan. Efect terapeutic garantat! Totuşi, mă întreb de ce în desenul lui maşina mea pluteşte... Metaforă, clar!

■ **KiMO**

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aioniţă
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabiiitate:
Cristea Medeea (contabiiitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.



LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).



Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediţie.

În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediţie.



CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO
1 Batman: Arkham City
2 Race 07 Retro Expansion
3 Shadows of the Damned



Koniec
1 Shadows of the Damned
2 Alice: Madness Returns
3 Fable III



cioLAN
1 From Dust
2 Terraria
3 Shadows of the Damned



Marius Ghinea
1 Thrustmaster T.16000M
2 Race 07 Retro Expansion
3 From Dust



Caleb
1 Shadows of the Damned
2 Alice: Madness Returns
3 DIRT 3



REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.





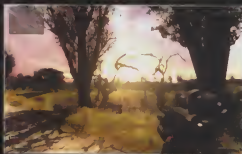
Deci, luna trecută am dat full The Void, joc făcut de Ice Pick Lodge, firmă rusească. Acum LEVEL este însoţit de S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, produs de GSC Games, firmă ucraineană... Eu ce să mai spun, dat fiind că unii au insinuat deja că Ghinea e filorus? Pot doar să spun adevărul, că în general sunt filo orice este creativ, are idei şi dovedeşte că este empatic şi Ion. Civilizat Ion. Or, asemenea caracteristici nu definesc un popor, ci grupuri mici şi individualităţi. Iar la capitolul filo-individualităţi, îmi stabilesc prin triangulaţie poziţia în Existenţă folosindu-mă în special de următoarele puncte de reper: Karel Capek, Stanisław Lem şi fraţii Strugaţki.

Care fraţi au publicat în 1972 o carte pe care merită să o citiţi: „Picnic la marginea drumului" - o găsiţi cu siguranţă în librării, editată de Paralela 45, în seria „Ficţiune Fără Frontiere", la un preţ foarte, foarte mic. Pornind de la această carte, regizorul Andrei Tarkovsky a făcut filmul „Stalker", apărut în 1979 – ediţia pe DVD lansată de RUSCICO în colecţia ce poartă numele regizorului este disponibilă în România, dar cam scumpă pentru buzunarul meu. Celor în aceeaşi dispoziţie financiară le recomand mediatecile bibliotecilor municipale şi judeţene, unde se pot găsi la împrumut astfel de DVD-uri valoroase – motiv pentru care sunt profund recunoscător Bibliotecii Judeţene din Braşov. Inspiraţi atât de carte, cât şi de atmosfera inegalabilă a filmului, oamenii de la GSC Game World au creat S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – pe care Steam îl dă la 9,99 EUR, iar LEVEL aproape moca.

Vă recomand toate aceste trei creaţii arondate aceluiaşi subiect, Zona din „Picnic la marginea drumului", pentru că ele dau viaţă unui întreg univers. Un univers diferit de cele clasice, gen „Universul Warhammer", „Universul Star Wars" şi aşa mai departe. Aici, la noi, în est, şi universurile sunt un pic mai altcumva... Ceea ce duce la o experienţă proaspătă, la stări aparte, la senzaţii cum un alt joc nu a oferit până acum. Iar dacă vreţi ca trăirea să fie totală şi inegalabilă, instalaţi peste jocul original şi pachetul STALKER Complete 2009 1.4.4, prezent pe DVD-ul nostru în secţiunea MODs. Acesta vine cu o serie întreagă de modificări capitale ale titlului original, fără a altera gameplay-ul de bază sau story-ul, ci introducând o grafică, efecte meteo, sunete, muzică şi mici amănunte de gameplay, spectaculos îmbunătăţite şi aduse la zi, destinate a face uz de hardware-ul actual, mult mai puternic decât cel de la data lansării jocului.

Cu „regretul" că cioLAN mi-a făcut deja de mult cadou toată seria S.T.A.L.K.E.R., mă bucur din toată inima pentru aceia dintre voi care au ocazia acum să joace Shadow of Chernobyl. Bun venit în Zonă!

■ **Marius Ghinea**



CUPRINS DVD

DVD HIGHLIGHTS

ALPHA POLARIS
Zăpadă, groază și mister. La Polul Nord, evident.



S.T.A.L.K.E.R. COMPLETE 2009 (2012)
Un super mod pentru jocul full al ediției curente, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Cernobyl.



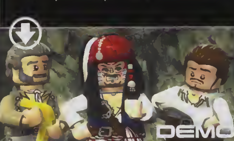
PIRATES OF BLACK COVE
Yo ho ho! and a bottle of rum!



BIOSHOCK INFINITE
O demonstrație de gameplay de neratat.



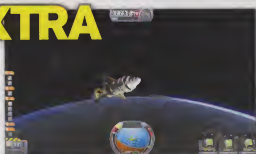
LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN
Aventurile din plastic ale Piraților din Caraibe.



RAGE
Un arsenal impresionant.



EXTRA



KERBAL SPACE PROGRAM (VERSIUNE COMPLETĂ)
KSP este jocul în care poți realiza și dezvolta propriul program spațial. Construiește navete spațiale, controlează-le, extinde-te și ajută-ți supușii să atingă țelul suprem: cucerirea spațiului.



NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

Vizitează noul site

LEVEL

Filmul zilei - secțiune nouă

ULTIMELE STIRI

MUGETAREA

ARTICOLE POPULARE

Hitman: Absolution Gameplay Trailer

FAZA ZILEI

Click aici pentru a vedea faza zilei

Uber Update pentru Team Fortress 2

21 — Vira | Stiri

Valve Software ne pregătește un nou update major pentru Team Fortress 2. Acesta este intitulat The Uber Update, va fi lansat pe 23 iunie (joi) și va include 3 arme noi pentru Heavy (Tomislav, The Eviction Notice, The Family Business) și Spy (The Enforcer, The Big Earner, The Made Man), noi pălării și o nouă hartă (cel puțin până în a

CITESTE MAI MULT

King Arthur: Fallen Champion a fost anunțat

20 — Vira | Stiri

Paradox Interactive a anunțat că Neocore Games are în dezvoltare un nou capitol din seria de jocuri King Arthur, ce este intitulat Fallen Champion. Sequel-ul va face legătura între evenimentele primului joc și King Arthur II prezentând povestea lui Sir Lionel, un cavaler în căutare de aventuri periculoase. King Arthur: Fallen Champion v

CITESTE MAI MULT

Killzone 3: From The Ashes va fi lansat săptămâna viitoare

20 — Vira | Stiri

Sony și Guerrilla Games au dezvăluit că From The Ashes, pachetul de conținut suplimentar dedicat jocului Killzone 3, va fi lansat în cursul săptămânii viitoare. DLC-ul va introduce patru hărți multiplayer: două hărți pentru modul Guerrilla Warfare și două hărți pentru modul Warzone. From The Ashes va fi disponibil via PlayStatio

CITESTE MAI MULT

Primul DLC pentru Portal 2 este disponibil și aproape nejucabil

20 — Vira | Stiri

Primul pachet de conținut suplimentar pentru Portal 2 a fost lansat de Valve Software cam pe nepusă masă. Curios din fire, am aruncat un ochi pe pagina aferentă produsului pe Steam și am înțeles de ce atâta secretomanie: mărunțul DLC poate fi jucat doar cu Hydra. Ce este Hydra? Nimic mai simplu: un controller ciudat în formă de sferă ...

CITESTE MAI MULT

Primele 40 de minute din Deus Ex: Human Revolution

20 — Vira | Stiri

În primul rând merită precizat faptul că prezentarea de față a fost preluată din preview build-ul "scăpat" pe internet acum câteva săptămâni și nu reprezintă produsul final, cel pregătit pentru lansarea lui Deus Ex: Human Revolution din luna august. Interesant, totuși, este că Square Enix nu s-a arătat dezamăgită de apariția

CITESTE MAI MULT

Arhiva stiri

ULTIMELE TRAILERE

Call of Juarez: The Cartel Co-Operation Trailer

Ghost Recon: Future Soldier Multiplayer First Look Trailer

Ghost Recon: Future Soldier Nigeria Walkthrough Trailer

ULTIMELE IMAGINI

SONDAJ

Ce consolă vrei să-ți faci cadou de Crăciun?

- PlayStation 3
- Xbox 360
- Nintendo 3DS
- PlayStation Vita

VOT | REZULTATE

Revista LEVEL on Facebook

You like this.

2,195 people like Revista LEVEL

CEL MAI NOU JOC FLASH

Joacă acum pe site cel mai nou joc flash și înscrie-ți rezultatul în top

ULTIMELE DISCUTII FORUM

- Bisbe zilei
- Discuții politice libere ... ca la Cafenea
- Oferte ... Direct Download
- Jocurile voastre originale
- Heroes of Might and Magic

TWO WORLDS II VELVET EDITION

Publisherul Topware Interactive anunță că pregătește o ediție GOTY pentru RPG-ul Two Worlds II. Aceasta va fi lansată pe 18 octombrie sub denumirea Velvet Edition, pentru PC, Xbox 360 și PlayStation 3, și va conține:

- Two Worlds II: Velvet Edition (adică jocul + toate update-urile)
- Two Worlds II: Pirates of the Flying Fortress (expansion-ul)
- O cutie de colecție înfășurată fie în catifea neagră (ediția de PC/Mac), fie în catifea roșie (ediția pentru console). Mai jos este prezentă în toată splendoarea sa.
- O hartă dublă.
- O insignă tipică pentru pirați care, de asemenea, este disponibilă și ca obiect în joc.
- Un disc bonus ce este umplut cu: artwork-uri, imagini, filmulețe, soundtrack-ul și două hărți pentru modul multiolaver PVP.





L.A. NOIRE PE PC

Rockstar Games a anunțat că L.A. Noire își va face apariția pe PC în toamna acestui an, oferind posibilitatea persoanelor care iubesc indescriptibil tastatura și mouse-ul să devină unul dintre cei mai buni detectivi ai anilor '40. De altfel, versiunea PC a jocului va oferi un nivel grafic mult mai ridicat față de cel disponibil în acest moment pe console, plus suport pentru 3D Vision. Pe când și o portare Red Dead Redemption?





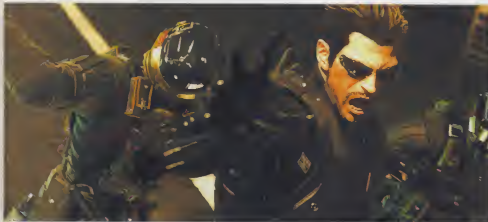
STAR WARS GALAXIES SE VA ÎNCHIDE ÎN DECEMBRIE

SOE a anunțat că serverele MMOG-ului Star Wars Galaxies vor fi oprite în luna decembrie. Bineînțeles că le pare rău și că a fost o decizie foarte grea, dar ei și Lucas Arts au hotărât ca jocul să aibă și un final respectabil, iar acest final ar fi bine să se întâmple până în momentul în care Star Wars: The Old Republic va ajunge pe rafturile magazinelor de specialitate.



HALO: GLASSLANDS

Discutăm despre o nuvelă ce este scrisă de celebrul autor Karen Traviss, cunoscut în special pentru seria de cărți SF Legacy of the Force sau Star Wars Republic Commando, care se dorește a fi o continuare directă a cărții de succes Ghosts of Onyx, scrisă de Eric Nylund în 2006. Halo: Glasslands va arunca puțină lumină asupra evenimentelor ce au avut loc la sfârșitul jocului Halo 3, lucru care, de altfel, nu este deloc surprinzător având în vedere că Halo 4 a fost anunțat oficial. Halo.



„RĂPITORII" LUI JENSEN AU FOST PRINŞI

Persoanele responsabile de piratarea versiunii beta a jocului Deus Ex: Human Revolution, obţinută în urma accesării serverelor revistei GMC în mod ilegal, loc de unde s-a extras o adresă FTP şi o parolă pentru serverele Square Enix, au fost prinse şi acuzate de încălcarea drepturilor de autor, daunele provocate companiei ridicându-se la 5 000 de dolari.

DOTA 2 LA GAMESCOM 2011

Valve Software a anunţat că DoTA 2 va fi prezentat publicului larg cu ocazia Gamescom-ului din acest an, expoziţie ce va avea loc între 17 - 21 august la Köln - Germania. În concluzie, este recomandat să nu vă faceţi speranţe prea mari pentru Half-Life 2: Episode 3 (sau Half-Life 3, mai nou) sau ceva legat de acest subiect, pentru că nu se va întâmpla, Valve chiar precizând că atenţia lor (la acest eveniment) este orientată doar spre DoTA2 şi planificarea unui turneu demonstrativ, la care vor fi invitate cele mai bune echipe ale momentului. Mda!





PSN ONLINE PASS

Urmând modelul marilor publisheri din industrie, Sony a dezvăluit că, în viitorul apropiat (adică din 6 septembrie), toate jocurile sale vor include serviciul PSN Pass pentru accesarea componentelor online. Această măsură a fost adoptată în urma numărului prea mare de jocuri folosite (Second Hand) ce sunt comercializate şi din care publisher-ul nu câştigă niciun cent, serviciul PSN Pass obligându-l pe cel de-al doilea cumpărător să achiziţioneze un key unic de activare (probabil pentru 9,99 euro) de la Sony pentru a se putea juca în multiplayer. Ce să mai, modelul Electronic Arts în toată splendoarea sa, iar cum serviciul acesta este disponibil, citez: „only in countries that have Playstation Store"... vă puteţi imagina ce bâlci va începe.



GAMES FOR WINDOWS VA ÎNCETA SĂ EXISTE

Microsoft a anunţat că, începând din 11 iulie 2011, website-ul GamesforWindows.com a încetat să existe, iar conţinutul acestuia a fost transferat către domeniul Xbox.com. Decizia a fost luată în ideea de a unifica platformele Windows şi Xbox şi de a forma o singură bază de date a utilizatorilor. Dar, lăsând la o parte bla bla-ul oficial, este evident că această mutare survine în urma popularităţii extrem de scăzute a site-ului, implicit a serviciilor oferite de Microsoft. Ca şi în cazul lui Games For Windows Live, acesta este foarte prost implementat, aproape inutil şi chiar incomod, mai ales atunci când vine vorba despre atribuţia sa principală: jocurile.



CD PROJEKT LA TRIBUNAL

Din surse numai de DSO Gaming ştiute, aflăm că CD Projekt Red, studioul care a produs jocul The Witcher 2, a fost dat în judecată de către distribuitorul european al acestuia, Namco Bandai. Prima problemă ar fi apărut atunci când CD Projekt Red a lansat o versiune descărcabilă a jocului, dar lipsită de orice protecţie (DRM), prin propriul canal de distribuţie online - Good Old Games - iar asta fără a cere acordul celor de la Namco Bandai. A doua problemă ar fi apărut când CD Projekt a semnat cu THQ acordul de distribuţie a versiunii pentru Xbox 360 a jocului în Europa de Vest, Australia, Noua Zeelandă şi Orientul Mijlociu, iar asta, cred eu, i-a durut cel mai tare pe oamenii de la Namco Bandai. Deocamdată, existenţa procesului nu a fost comentată de către reprezentanţii CD Projekt, nici de către cei ai Namco Bandai, însă prevăd vremuri grele pentru Geralt din Rivia.



DISHONORED

Arkane Studios, creatorii jocurilor Arx Fatalis și Dark Messiah of Might & Magic, lucrează de zor (sperăm și cu spor) la un joc nou. Este vorba despre un „first-person stealth/action adventure" intitulat Dishonored, iar grosul detaliilor îl vom afla din următoarea ediție a revistei Game Informer. Totuși, distribuitorii oficiali ai jocului - Bethesda Softworks - au lăsat să transpire câteva detalii interesante până la apariția revistei pe piață.

Aflăm astfel că oamenii de la Arkane duceau lipsa unui distribuitor serios, care să le ofere suportul necesar realizării unor titluri cel puțin la fel de captivante precum Arx Fatalis, iar Bethesda s-a nimerit să fie în locul potrivit, la momentul potrivit. Iar încrederea celor de la Bethesda în Dishonored este atât de mare, încât le vor oferi producătorilor suportul tehnic, timpul și banii de care vor avea nevoie pentru a duce sarcina la bun sfârșit. Raf Colantonio, fondatorul Arkane Studios, va fi secondat de însuși Harvey Smith, unul dintre creierele din spatele primelor două jocuri din seria Deus Ex, care s-a alăturat proiectului din postura de „co-creative director", împreună cu Viktor Antonov, omul care a dat viață orașului City 17 din Half-Life 2. Așadar, Dishonored are toate șansele să reușească acolo unde majoritatea FPS-urilor au dat greș în ultimii ani, originalitatea părând a fi ca și garantată, dat fiind faptul că de realizarea jocului se ocupă o echipă extrem de talentată.



MIRROR'S EDGE MAI MIȘCĂ

Vice-președintele Electronic Arts, Patrick Soderlund, a dezvăluit celor de la GamerStar că unul dintre studiourile EA lucrează de zor la Mirror's Edge 2. Omul recunoaște că are de dat toată dragostea sa pentru această franciză și zvonurile care o dădeau îngropată sunt false și aberante. Alte detalii nu au fost oferite pentru moment și, din păcate, nu se cunoaște nici dacă acest joc va fi un sequel direct sau un reboot al francizei.

DIABLO III ȘI STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM LA GAMESCOM

Blizzard Polonia a ciripit că atmosfera de la Gamescom va fi mult mai veselă acum că dracii lui Diablo au fost confirmați pentru evenimentul principal. Frumoasa Kerrigan își va face apariția și ea pe covorul roșu. Bineînțeles, orcii lui World of Warcraft nu vor fi nici ei prea departe de petrecere pentru că Blizzard intenționează să vă trimită acasă și cu ceva amintiri plăcute, și cum ruptul membrelor nu poate fi o opțiune viabilă nici măcar în raidurile organizate, aceștia s-au gândit că un concurs de WoW ar fi mult mai prielnic. Păi nu ?



UBISOFT ANUNȚĂ CASTLE EMPIRE

Ubisoft a anunțat că studiourile Blue Byte, producătorul jocurilor The Settlers, lucrează la un joc free-to-play ce va permite jucătorilor să pună bazele unei națiuni. Intitulat Castle Empire, acesta va fi un titlu browser based ce va împrumuta foarte multe elemente de joc, strategice și economice, de la fratele său mai mare, producătorii anunțând că sunt disponibile peste 40 de tipuri de clădiri și 9 tipuri de unități militare. De asemenea, un beta test al jocului este acum disponibil prin intermediul website-ului oficial (http://castleempiregame.com/).

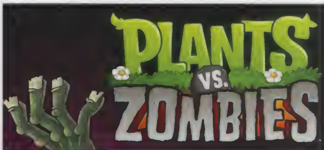






DEMO PENTRU MASS EFFECT 3

Prin intermediul Twitter, Casey Hudson, producător executiv la BioWare, a dezvăluit că va exista o versiune demo pentru Mass Effect 3, urmând ca mai multe detalii să fie dezvăluite în lunile imediat următoare. Reamintim că action/RPG-ul este planificat abia pentru primăvara anului viitor, luna martie. Așadar... să nu vă așteptați la cine știe ce anunț.



Cities XL 2012

Focus Home Interactive a anunțat că lucrează la următorul joc din celebra serie de simulatoare city-building, intitulat Cities XL 2012. Jocul va fi lansat în luna octombrie a acestui an pentru PC și va permite jucătorilor să-și ridice din temelie un oraș ieșit din tipare pe una din cele 60 de hărți 3D extrem de detaliate, create special de producători. Nu au fost uitate nici serviciile sociale sau alte asemenea lucruri, suportul pentru moduri și numărul imens de clădiri ce pot fi achiziționate, nu mai puțin de 1 000.

RAILWORKS 3

Sebi, asta-i pentru tine. RailSimulator.com a anunțat că pregătește RailWorks 3: Train Simulator 2012, sequel-ul jocului omonim, ce a fost programat să ajungă în magazine pe 23 septembrie. RailWorks 3 promite să devină cel mai avansat simulator de tren de pe piață, introducând în serie numeroase inovații tehnice și un nivel grafic adus la zi, capabil să fie redat doar de un PC actualizat, consolele fiind sărite din schemă cu această ocazie. Fiecare aspect/element de gameplay, combinat cu mediul virtual al jocului, este conceput pentru a face jucătorii să simtă că au în responsabilitate controlul a 27 000 de volți și cele 126 de tone ale unei locomotive.
Și că tot veni vorba despre locomotive, producătorii pregătesc nu mai puțin de 15 modele extrem de detaliate și exacte mecanic, pornind de la motoarele puse în mișcare de abur sau motoare diesel, până la devoratorii actuali de curent electric de înaltă tensiune. Însă, pentru mai multe detalii, este indicat să vizitați repejor și website-ul oficial al produsului.



EA A CUMPĂRAT POPCAP

Luna trecută se zvonea că Electronic Arts intenționau să cumpere PopCap Games (Bejeweled, Peggle sau Plants vs. Zombies) pentru 1 miliard de dolari. Ei bine, treaba s-a mai schimbat un picuț, iar (ne)așteptatul s-a întâmplat pentru 650 de milioane cash, plus 100 de milioane în acțiuni. Însă, conform comunicatului de presă, EA ar mai putea scoate din buzunar încă 550 de milioane de dolari pentru anumite bonusuri adiționale și ceva bla bla neinteresant. Așadar, dacă tragem linie, chiar trebuie să fie foarte profitabil să sugi de la țâța pieții de jocuri casual.



GAMESTOP A ÎNGHIȚIT IMPULSE

GameStop, unul dintre cele mai mari lanțuri de distribuitori de jocuri din lume, a anunțat că platforma Impulse a fost integrată cu succes în serviciul său online, iar clienții fideli pot acum opta între versiunea retail sau cea digitală a jocurilor preferate, cu mențiunea că utilizarea cardurilor de fidelitate a fost amânată pentru sectorul digital. De asemenea, detaliile explicite ale afacerii sau, mai bine spus, suma alocată și efectele pe care le avea asupra platformei de distribuție pe termen lung nu sunt cunoscute nici până la această oră, GameStop refuzând să ofere publicului larg mai multe detalii decât a fost nevoie.

SE VOR LANSA

Deus Ex 3: Human Revolution	PC, X360, PS3	Eidos
Red Orchestra: Heroes of Stalingrad	PC	Tripwire Interactive
Rock of Ages	X360	Atlus USA
Limbo	PC	Playdead
Insanely Twisted Shadow Planet	X360	Fuelcell Games

GEN FPS **PRODUCĂTOR** TECHLAND
DISTRIBUITOR DEEP SILVER
LANSARE 9 SEPTEMBRIE 2011
ON-LINE DEADISLAND.DEEPSILVER.COM
PLATFORME PC, X360, PS3

Living
deja d
stoarc
mice s
din fie
lume a
temic
am re

de zo
ceară
un to
nu-l s

când
What
Jovov
bunic
Leger
Zomb
the D
pe no
care c





DEAD ISLAND

All Inclusive

Armageddonul dujour e invazia de zombi. Cândva, pe vremea lui Romero și a lui Dawn of the Dead (nu pun la socoteală și Night of the Living Dead), omenirea s-a decis că războiul nuclear e deja demodat, deși Fallout reușește în continuare să stoarcă tot ce e mai bun din el, impacturile de corpuri cosmice sunt prea devastatoare pentru adolescentul frustrat din fiecare din noi care vrea doar să fie mare erou într-o lume apusă, iar roboții à la Terminator sunt mult prea puternici pentru oricine în afară de Christian Bale. Așa că ne-am reorientat către ceva ce cunoaștem: oamenii.

Simplu spus, iubirea asta față de scenariul invaziei de zombi e de fapt o ură față de oameni. Ce poate să ceară mai mult cineva frustrat de rutina cotidiană decât un topor, o pușcă și niște vecini enervanți, un șef pe care nu-l suportă și zero procese de conștiință?

Și așa ne-am trezit cu o pleiadă de produse media când bune, când agasante, când obositoare. Resident Whatever nu prea are cu ce se lăuda în afară de Mila Jovovich, dar de partea cealaltă avem câteva exemple bunicele, cum ar fi remake-ul Dawn of the Dead sau I Am Legend și cele foarte bune, cum sunt 28 Days Later, Zombieland sau The Walking Dead (nu consider Shaun of the Dead relevant pentru subiect). Dar ce ne interesează pe noi aici sunt jocurile și vreau să amintesc doar un titlu, care e cel mai relevant pentru genul Zombie shooter:



Seria Left 4 Dead. Da, e mai relevant decât Resident Evil, pentru că în RE poți schimba inamicii cu orice (cum au demonstrat RE 4 și chiar și Konami în al său Dino Crisis), dar Left 4 Dead creează atmosfera unică de invazie de zombi. Ok, poate și Dead Rising, dar nu am jucat.

Exact asta încearcă domnii și doamnele de la Techland (Chrome, Call of Juarez) să reproducă în al lor Dead Island.

Gun in the Sun

Cândva, în primăvara aceasta, am văzut unul din cele mai bune trailer-e din viața mea. Nu o să intru în detalii pentru că nu am cum să descriu cu suficientă fidelitate cât de excelent a fost, dar pentru cine l-a ratat, recomand să-și rezerve 3 minute din viața lui pentru o căutare pe YouTube după Dead Island Announcement Trailer.


Ți-am zis să nu înoți după masă. DE CE NU AI ASCULTAT?!

Reacția la trailer a fost universal pozitivă, mergând până la a îndemna unii producători să spună că vor să facă o adaptare cinematografică la ceva ce încă nici nu a fost lansat. Pe de altă parte, cinicii au sărit cu gura că doar trailer-ul e de capul lui și o să fie doar un alt shooter fără niciun Dumnezeu. O reacție la care am aderat și eu la vremea respectivă. Doar că între timp au mai apărut detalii despre joc.

Întreaga premisă este, surpriză, o invazie de zombi sau infectați sau cum vreți să le spuneți. Ideea e că vor să te mănânce. Toate acestea se întâmplă pe o insulă turistică tropicală într-una din țările ficționale preferate de scenariști. Aș zice că e o idee originală dacă tema de paradis invadat de ORICE nu ar mai fi fost folosită de zeci de ori înainte (amintesc doar Far Cry). Realismul în jocuri vine în două categorii preferate de producători: filtrul deprimant (gri – orice shooter, maro – Gears of War, verde – Fallout) sau Bloom! BLOOM PESTE TOT! HDR! BLOOM! LENS FLARE! BLOOOOOOOOOOOOOM! À la Orice Joc Făcut Cu CryTek Vreodată, Oblivion și așa mai departe. Dead Island intră în a doua categorie, în care totul strălucește în caz că ești vreodată în pericolul de a nu observa contrastul dintre oroarea




Ion, după o zi obositoare la fabrica de mâncat creiere


Left 4 FarCry Rising

morţilor vii şi paradisul în care aceasta are loc.

Mă rog, premisa ca premisa, dar hai să vorbim un pic despre gameplay...

Borderzombielands

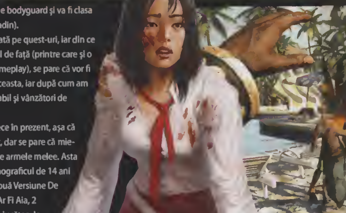
Aparent, Dead Island nu vrea să fie atât de mult un shooter cât un amalgam de alte jocuri bune. După cum poate au observat unii dintre voi, tind să mă entuziasmez de câte ori se anunţă că Arkham City va fi un Assassin's Creed cu Batman. Astfel, Dead Island va avea popularele „elemente de RPG"©.

Printre acestea se numără un sistem de experienţă şi level up, un skill tree şi diverse obiecte folositoare care vor cădea de pe inamicii doborâţi. Aceste obiecte (arme sau nu) pot fi folosite pentru a crea arme mai puternice sau cu efecte diferite la impact. În acest mod vom putea ajunge în cele din urmă la topoare electrice, cuţite de aruncat explozive şi aşa mai departe. Iar dacă nume precum „Exploding Throwing Knives of Fortitude" vă duc cu gândul la Borderlands, care vă duce cu gândul la Hellgate London, care vă duce cu gândul la Diablo, atunci nu vă înşelaţi deloc, pentru că asta vrea să fie Dead Island: un Borderlands care se vrea a fi un Diablo, dar cu unicii inamici fiind zombi.

Dar experienţa, skill-urile şi diversitatea de arme nu fac singure un RPG, aşa că hai să vorbim despre clase. Tot în stilul Borderlands, se pare că acestea vor fi patru la număr şi vor fi reprezentate de câte un personaj. O angajată a hotelului pe numele său Xian Mei şi care, pentru a completa stereotipul asiatic, va fi clasa rogue/asasin, Logan, care e un fost fotbalist şi specializarea sa este de a fi mediocru la tot (un fel de bard mai puţin folositor), Sam B va fi tancul, probabil pentru că e negru (rapper), iar Purna... despre ea nu ştiu mare lucru, decât că e bodyguard şi va fi clasa de lider (probabil un fel de Paladin).

În plus, povestea va fi axată pe quest-uri, iar din ce există pe internet la momentul de faţă (printre care şi o bucată de 20 de minute de gameplay), se pare că vor fi destule NPC-uri implicate în aceasta, iar după cum am scris mai sus, există loot, probabil şi vânzători de arme şi aşa mai departe.

Acţiunea jocului se petrece în prezent, aşa că desigur că vor fi şi arme de foc, dar se pare că miezul luptelor va fi reprezentat de armele melee. Asta probabil o să descurajeze demograficul de 14 ani care joacă nonstop Cea Mai Nouă Versiune De Call Of Duty Apărută, Oricare Ar Fi Aia, 2 Deluxe, dar va bucura pe orice jucător de RPG-uri, action-uri sau pe cei 90% din jucătorii de Left 4 Dead 2 care uită că au un AK-


Doarme


Mda. Sigur e înfundată ţeava



Între timp, în faţă la Cotroceni...

Ha ha! Se crede maşină!

47 în inventar din momentul în care pun mâna pe un topor. Cuplată cu această proeminenţă a luptei corp la corp va fi prezenţa unei bare de stamina care va limita numărul de lovituri sau numărul de metri pe care personajul nostru îl poate alerga înainte să obosească. Bara de stamina îşi va reveni după câteva momente de pauză. Desigur, o copie de Left 4 Dead 2 nu ar fi nimic fără un set de inamici speciali. Deocamdată au fost confirmaţi doar câţiva şi au şi nume, dar a numi „The Ram" un inamic imens în cămaşă de forţă al cărui atac e un charge către jucător nu-l face să fie mai puţin Charger. De asemenea, nu primeşte nimeni puncte dacă ghiceşte de unde s-a inspirat zombiul care explodează în faţa ta.

Ah, dar cea mai frumoasă chestie la Dead Island va fi cu siguranţă non-linearitatea... Da. Aşa cum ar trebui să ne aşteptăm deja, cuvântul de ordine în ziua de azi e free-roaming. Lumea din Dead Island va fi una deschisă, în care vom putea explora după cum ne doreşte inimioara. Ca în Fallout 3, de exemplu. Asta adaugă jocului un întreg nivel de atmosferă în plus, jucătorul nefiind constrâns de niveluri, putând în schimb explora şi căuta provizii după cum are nevoie şi pe unde are el chef.

Dar ce ar fi un joc free roaming fără vehicule? (Fallout 3). În Dead Island vom avea la dispoziţie o gamă variată de vehicule pentru a ne duce de la punctul A la punctul B şi pentru a strivi zombii de la punctul A la punctul B. Partea cea mai frumoasă e că şi acestea vor fi personalizabile. Şi nu, nu mă refer la spoilere şi jante de firmă.

Veniţi cu prietenii în vacanţă. Bucuraţi-vă de plajele noastre infestate

După cum e la modă, Dead Island va avea şi un mod multiplayer, dar până acum a fost confirmat doar un mod cooperativ de maximum patru oameni. Eu unul nu înţeleg limita asta ridicol de mică. E acceptabilă la un joc ca Left 4 Dead 2, unde joci o campanie în două ore, dar la jocuri cu o campanie mai lungă, cum sunt Magicka sau Borderlands, mi se pare absurd să ceri cuiva să se limiteze la trei prieteni cu care să joace. În special din moment ce jucătorii lui Dead Island nu vor fi forţaţi să facă parte dintr-un party, deci vor putea să se ignore şi să exploreze părţi diferite ale insulei, ceea ce e atât de perfect în temă cu premisa încât îmi vine să vărs o lacrimă.

Modul de abordare face jocul să pară a fi un cvasi-MMORPG reminiscent lui Diablo 2 pe Battle.net, ceea ce mă face doar să mă întreb şi mai mult de ce insistă producătorii să limiteze un concept aşa perfect la 4 jucători. Singurul mod de a justifica limitarea e ca aceasta să se datoreze unor motive tehnice. Şi dacă tot am ajuns la subiectul acesta...

Făceam mişto mai sus de trendul HDR-ului în jocuri şi de folosirea excesivă de bloom, dar adevărul e că, dacă e să vă uitaţi la grafica top notch de acum câţiva ani (de exemplu Far Cry), totul arată mult prea curat din cauza lipsei de efecte de iluminare şi de particule. Un bloom folosit cu cap face totul mult mai vibrant, iar din punctul acesta de vedere Dead Island arată chiar bine. Personajele umane nu sunt la fel de reale ca în Fallout 3 sau Oblivion (şi nici acolo nu străluceau în totalitate), dar stilul jocului per ansamblu e... OK.

Jocul trebuia să fie lansat în 2008, dar au fost ceva (3 ani) întârzieri. Unul din primele detalii care au fost anunţate atunci era sistemul de renderizare a inamicilor. Practic, fiecare inamic are oase, muşchi şi piele, iar damage-ul se dă la nivel de vertex. Un vertex, pentru cine nu ştie, e un colţ al poligoanelor din care este compus modelul 3D. Astfel, vorba proverbului, unde dai, acolo crapă. Inamicii vor avea membre detaşabile, piele degradabilă şi aşa mai departe. Singura chestie care mă îngrijorează este că minţii mele neinstruite i se pare că aşa ceva necesită foarte multă putere de procesare, iar în consecinţă cerinţele jocului ar putea fi destul de ridicate.

Cu toate acestea, pe mine unul jocul m-a convins şi cred că o să-mi conving şi trupa de Left 4 Dead, Borderlands şi Magicka să-l jucăm când apare. Adică începând cu 9 septembrie.

Asta dacă nu apare Diablo 3.

■ **Paul Policarp**



Doamne ajută

GEN ACTION FPS **PRODUCĂTOR** GEARBOX SOFTWARE **DISTRIBUITOR** UBISOFT **LANSARE** MARTIE 2012 **ONLINE** BROTHERSINARMSGAME.UBI.COM **PLATFORME** PC, X360, PS3



Cu totul şi cu totul altceva

De-a lungul anilor, ne-am obişnuit ca seria Brothers in Arms să ne trateze cu seriozitate şi cu jocuri care sfidează realitatea. Deşi nu foarte numeroase, fiecare dintre ele pot fi luat ca etalon pentru jocurile cu război şi pac pac.

De data aceasta, Gearbox a decis să rupă tiparul şi să ne lovească cu un joc ce nu are nici în clin, nici în mânecă cu jocurile anterioare ale seriei. Ba chiar stai să te gândeşti de ce poartă acest nume. Doar pentru a fenta fanii seriei să-l cumpere?

Reacţiile venite din partea fanilor în urma anunţului şi a trailerului jocului au fost mixte. Pe unii tenta comică şi excesiv de violentă, foarte asemănătoare cu atmosfera din filmul Inglorious Basterds (cu care jocul este asociat de toată lumea), este o schimbare binevenită şi aceştia aşteaptă cu nerăbdare jocul. Pentru alţii, sătui de jocurile de acest tip, dezamăgirea este mare, deoarece jocurile seriei Brothers in Arms erau exact ceea ce căutau într-un joc de război. Dezamăgirea este cu atât mai mare cu cât titlul jocului ne arată că nu trebuie să ne aşteptăm ca Gearbox să scoată prea curând şi o versiune serioasă, demnă de numele Brothers in Arms.

Din partea producătorilor

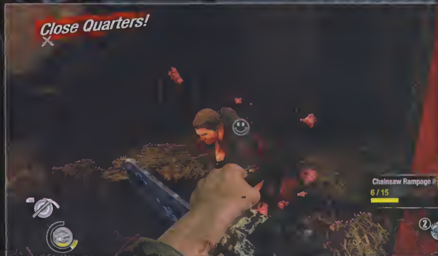
Cum anul acesta nu am apucat să ajungem la E3, unde toată spuma cea vestită s-a dus să prezinte publicului larg şi presei de specialitate cele mai noi produse din ograda proprie, l-am rugat pe colegii noştri de la GameSpy să ne permită să publicăm un interviu luat de ei producătorilor jocului. David Wolinsky, contributing editor al jocului, face tot posibilul să îl mulţumească pe Will Tuttle, redactorul-şef de la GameSpy, răspunzând cât mai pe larg, dar şi evitând pe cât posibil să divulge prea multe detalii despre joc. De ce să ne strice aşteptările?

Will Tuttle: Am fost un mare fan al seriei Brothers in Arms şi îmi curg balele în faţa unui shooter tactic bun. Dar am fost un pic surprins când Ubisoft a lansat trailerul de debut pentru Brothers in Arms: Furious 4. David, spune-ne, te rog, care este treaba cu acest joc.

BROTHERS IN ARMS FURIOUS 4




David Wolinsky: Trebuie să spun de la început că acesta este un joc Brothers in Arms doar cu numele. Este un tribut cartoonish pentru genul camarazi de front și inspirat foarte mult din filmul lui Quentin Tarantino, Inglorious Basterds. Este vorba despre cei patru soldați care pleacă să-i rupă capul lui Hitler, dar care și vor să se distreze aruncând tot ce pot în aer pe parcursul aventurii lor. Realismul și dramatismul războiului nu au ce căuta în acest joc și de aceea ne vom întâlni la tot pasul cu grenade electrice, capcane de urși ce explodează și cu replicile sarcastice ale naratorului. De asemenea, nu trebuie să ne gândim la joc ca la un shooter tactic, ci ca la un FPS destinat jocului în mod co-op. Este mult mai distractiv când îl joci alături de niște prieteni care nu vor decât să facă praf niște naziști.



WT: Cu siguranță, pot aprecia un joc ce aduce un omagiu filmului Inglorious Basterds. Din ceea ce am văzut în trailer, fiecare dintre cele patru personaje are o personalitate perfect distinctă, diferită de a celorlalți. Ni-i poți prezenta pe fiecare?

DW: Bineînțeles. Îi avem pe Stitch, Chok, Crockett și Montana. Numele lor sunt foarte expresive pentru personalitățile și armele lor. De exemplu, Crockett este un texan care învârte pe degete un pistol desprins din filmele cu cowboy și o unealtă de înfierat vite; Montana este o bestie imensă, plină de mușchi, ce trage după ea un minigun enorm (cred că este un tribut „mai bine mai târziu decât niciodată" pentru faimosul și, din nefericire, anulatul Big Montana sandwich de la Arby). Nu cred că arsenalul pe care îl au este gândit să se completeze unul pe celălalt... dar hei, cu cât mai multă putere de foc, cu atât mai bine.



WT: Mi-a plăcut mult de Chock, cel care părea a fi un amerindian căruia îi făcea o reală plăcere să înfigă topoare în capetele naziștilor. Și chiar mi-a plăcut modul exagerat din prezentare și, în special, vocea naratorului care spunea povestea echipei. Cred că prezentatorul s-a referit la poveste ca la un „material din care sunt făcute legendele", limbaj ce a plasat jocul într-o atmosferă fantasy plină de răzbunare și deloc într-un document istoric. Oricum, ce părere ai despre gameplay? Ce-ți sare în ochi?

DW: Nimic special nu mi-a atras atenția, dar totul pare a fi distracție continuă. Cred că au făcut o treabă minunată schimbând ritmul în decursul unei singure misiuni, ca și cum cvartetul a trebuit să treacă brusc în apărarea fortului și să ajungă pe poziții defensive într-o cârciumă sau să se ocupe de un avion nemțesc în momentul în care trebuia să treacă printr-un loc deschis. De asemenea, chiar mi-au plăcut detaliile mai subtile necesare obținerii tonului general al jocului. De exemplu, poți încerca să obții achievement-uri ca „Last Call" sau „Teetotaler", pe care le poți face asasinând inamici în timp ce beau o adevărată bere nemțească. Un lucru interesant este faptul că se pare că Hitler nu prea ține la băutură, lucru ce apare și în joc și poate va primi un punct în plus din partea celor care se pricep la istorie. Pe lângă astea, mi-au plăcut enorm miniboșii, în special cel care purta în spate un jetpack făcut în spatele casei, și modul în care ești forțat să te folosești de mediul înconjurător ca adăpost, de unde vei împroșca cu gloanțe mizeria fascistă.

WT: Sunt un mare fan al sistemului de scor, ce te recompensează pentru tot ce faci, kills, streak-uri și mai ales kills, care îți permite să îți îmbunătățești echipamentul pe tot parcursul jocului și care, mai presus, îți permite să te dai mare la sfârșit ca fiind cel mai bun dintre toți participanții la măcel. După cum ai spus, jocul pare a avea și o grămadă de provocări; îmi place că fiecare misiune conține un număr de asemenea provocări diferite care chiar au de-a face cu misiunea în sine. În multe feluri, Brothers in Arms: Furios 4 îmi aduce aminte de un alt război bazat pe cel de-al Doilea Război Mondial, Bulletstorm. Deși îmi plac mult jocurile vechi ale seriei Brothers in Arms, trebuie să recunosc că mă bucur să văd că producătorul Gearbox poate schimba macazul de la stilul său realist și să ne ofere unul dintre cele mai exagerate și cu gură mare jocuri din istoria recentă a jocurilor pe calculator.

Mulțumim GameSpy pentru interviul de mai sus.

Și altele

Pe lângă trailerul care rulează în disperare pe toate site-urile de specialitate și cu care este plin YouTube-ul, fericiții de la E3 au avut parte și de un demo în spatele

ușilor închise. Acolo, cei care au reușit să intre au avut parte de câteva minute de acțiune furibundă în care cei patru camarazi împrăștie moarte prin toate găurile posibile și nu numai.

Fiecare dintre cei patru are parte de un arsenal diferit, fiecare are arma sa specială. Cum jocul, după cum v-ați prins, nu vrea să fie deloc aproape de realitate, nici majoritatea armelor nu prea are sens. De ce ar vrea cineva să alerge în luptă cu o bucată de fier încins contra unor indivizi care poartă mitraliere sau de ce ai alerga cu o drujbă spre o șleahtă de fasciști care te prăjesc cu aruncătoare de flăcări? Dar când vine vorba despre Furious 4, nu trebuie să îți pui asemenea probleme sau întrebări. Singura întrebare care și-ar găsi o reală justificare este: O să fie fain?! Eu sper că da. Cu toate acestea, îmi este greu să îi spun jocului pe numele său întreg, deoarece într-un fel mi se pare un pic de sacrilegiu să asociezi seria Brothers in Arms de până acum cu Furious 4. Este ca și cum te-ai folosi de numele și personalitatea lui Dumitru Prunariu pentru a lansa un club de manele. Dumitru Prunariu prezintă clubul Aj-da zile de la mine. Bleh.

După cum suntem obișnuiți în zilele noastre, totul devine un amalgam și un talmeș balmeș vârtos. Elemente definitorii ale unui gen de joc sunt scoase din context și aruncate laolaltă cu altele pentru un rezultat cât mai spectaculos. Am văzut deja că un shooter în care personajul controlat de tine poate crește în nivel și îi poate îmbunătăți armele dă bine la vânzări. De ce să nu îi aplicăm și un talent tree specific RPG-urilor pentru a-l face să omoare mai bine și mai variat? Până la urmă, de ce nu? Doar pe parcursul a câțiva ani de război, dacă îți dai interesul, poți învăța noi și variate moduri de a ucide.

Iată cum în gaming, ca și în natură, totul se transformă, nimic nu se pierde. Un shooter clasic se transformă încet-încet într-un shooter cu ușoare tente de RPG. Un lucru foarte interesant și binevenit, dar care îi poate îndepărta pe fanii hardcore ai stilului clasic, care vor jocuri clasice și îmbunătățite și nu agreează schimbarea care poate îndobitoci modul de joc, făcându-l mult mai ușor pentru a fi mai atractiv pentru mase. Nimeni nu mai vrea să facă jocuri care să fie specifice pentru un anumit public țintă, ci vor să acopere un segment cât mai mare de piață. Poate se simte un pic de agresivitate în ceea ce scriu aici, dar este doar o reacție negativă din partea mea la folosirea numelui deja consacrat de Brothers in Arms pentru un joc ce nu are nicio legătură cu seria, din motive de marketing pur pentru a crea un hype artificial în jurul acestui titlu. Sunt convins că jocul o să fie fain.

Dar pentru a vedea acest lucru, mai avem de așteptat ceva vreme deoarece jocul va apărea în martie anul viitor. Să sperăm că nu vom fi dezamăgiți.

■ **Koniec**



Orcu-i frate cu goblinu'

Of Orcs and Men

GEN RPG PRODUCĂTOR CYANIDE STUDIOS/SPIDERS DISTRIBUITOR FOCUS HOME INTERACTIVE ONLINE WWW.CYANIDE-STUDIO.COM/GAMES/OF-ORCS-AND-MEN LANSARE TRIM.2 2012 PLATFORME PC, X360, PS3



Pentru alții, conceptul de orc este asociat probabil cu J.R.R. Tolkien sau The Lord of The Rings...

Pentru mine, suflet simplu și neprihănit, orcul va fi în permanență sinonim cu primele două titluri ale seriei WarCraft, jocuri de strategie care nu ar trebui să lipsească din „palmaresul" oricărui gamer care se respectă. Ei bine, la acea vreme, după apariția expansion-ului WarCraft II: Beyond The Dark Portal, Blizzard a dorit să lărgească orizonturile universului WarCraft și să scoată la lumină componenta sa narativă, prea puțin folosită în titlurile sale de strategie. Astfel a luat naștere WarCraft Adventures: Lord of The Clans, un adventure point and click cu grafică bidimensională realizată în stilul desenelor animate, care urmă să spună povestea lui Thrall, un tânăr orc ce trebuia să-și elibereze clanul de sub jugul de fier impus de autoritäția oamenilor. Din păcate, WarCraft Adventures nu a mai fost lansat niciodată, Blizzard considerând că anumite componente ale jocului nu îndeplineau criteriile calitative ale companiei. Și, pentru a încheia această scurtă lecție de istorie, o parte a firului narativ din Lord of The Clans a fost totuși reciclată în WarCraft III: Reign of Chaos, un alt titlu de referință pentru istoria Blizzard.

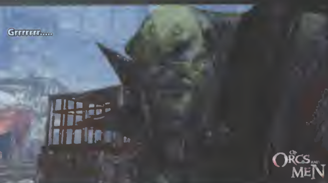
Despre orci și oameni

De ce am vrut să readuc aminte de universul WarCraft și mai ales de Lord of The Clans? Pentru că intriga celui mai nou joc aflat în producție în studiourile franțuzești Cyanide și Spiders - Of Orcs and Men - tocmai la asta m-a dus cu gândul. În Of orcs and Men, acțiunea are loc în imperiul Oamenilor, unde rasa orcilor nu este tocmai bine văzută. Teritoriile acestora, precum și pământurile aliaților goblini sunt în permanență asediate și prădate de oameni, goblinii fiind uciși fără milă, iar orcii luați prizonieri. Lucrurile încep să se înrăutățească odată cu înscăunarea noului Împărat al oamenilor, un suflet perfid, după părerea căruia orice problemă își găsea soluția prin vărsarea de sânge de orc.

Aici intră în scenă personajul principal al jocului, un vrednic război orc, membru al clanului Bloodjaws, căruia conducătorii săi îi încredințează o misiune extrem de importantă: uciderea Împăratului și restabilirea relațiilor pașnice dintre orci și oameni. Și, având în vedere situația deloc roz în care se află, rasa goblinilor își îndeplinește rolul de aliat, trimițându-și unul dintre cei mai pricepuți asasini să lupte alături de curajosul orc.

Role Playing Orc

Cele două studiouri producătoare afirmă că Of



Grrrrrrr.....





Orcs and Men este un RPG în adevăratul sens al cuvântului, cu mențiunea că jucătorilor le va fi oferită posibilitatea de a comuta între cele două personaje principale, în funcție de situația ce trebuie rezolvată. În timp ce or-



cul se va axa pe puterea sa brută, acesta fiind un războinic de temut, goblinul va prefera căile ascunse, furișarea și eliminarea victimelor la adăpostul întunericului. Ambele personaje vor beneficia de câte un skill tree impresionant, abilitățile acestora putând fi îmbunătățite pe măsură ce eroii avansează în nivel.

Spre exemplu, orcul poate intra într-un mod berserk, care îi atribuie putere și rezistență sporite, diminuând însă nivelul de control pe care jucătorul îl are asupra personajului. Cu timpul însă, orcul va învăța să-și stăpânească propriile ieșiri de acest tip, controlul devenind din ce în ce mai responsiv. În schimb, goblinul va putea să apeleze la invizibilitate, acesta fiind principalul său atu în lupta împotriva oamenilor. Dacă, la început, goblinul își va trăda poziția după fiecare atac reușit, pe măsură ce lucrurile vor evolua, invizibilitatea îi va permite acestuia să elimine grupuri întregi de inamici fără a fi detectat. Aceste skill-uri vor putea fi apelate prin intermediul unui meniu radial, existând însă posibilitatea de a păstra și shortcut-uri pentru până la cinci astfel de abilități per personaj.

Colaborarea dintre cei doi va fi la fel de evidentă și în cadrul dialogurilor din Of Orcs and Men, jucătorii urmând să aibă posibilitatea de a alege cu ce personaj doresc să răspundă la fiecare întrebare. Fiecare va avea propriul stil de a purta aceste discuții, producătorii dorind însă să se depărteze de stereotipurile genului fantasy, care prezintă de obicei orcul ca o creatură mare, solidă și fără prea mult creier și goblinul drept mic, șmecher și pus pe înșelătorii. Francezii promit o abordare mult mai matură a acestor dialoguri, cu subiecte serioase care să contribuie la dezvoltarea inteligentă a firului narativ, dar și porții fine de umor, acolo unde va fi cazul.

De altfel, dezvoltarea unei povești cât mai atrăgătoare pare principalul scop al echipelor producătoare, această filosofie fiind aplicată și în ceea ce privește sistemul de quest-uri din joc. Astfel, în Of Orcs and Men nu vom avea parte de misiuni secundare precum în alte RPG-uri (culege cinci ciuperci, omoară trei monștri etc.), producătorii dorind ca până și așa-zisele quest-uri opționale să fie adânc ancorate în povestea principală a jocului. Rămâne de văzut cât de bine va fi realizat acest sistem.

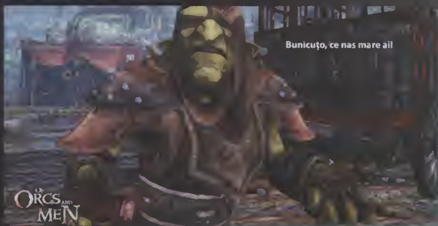
Explore the Orcish garden

Și pentru că nu puteam avea un adevărat RPG fără decoruri cât mai variate și inamici pe măsură, Cyanide Studios și Spiders promit că pașii celor doi eroi vor fi purtați prin tot imperiul, atât prin orașe, cât și în sălbăticie, aceștia ajungând chiar să depășească granița Marelui Zid ce marchează limitele regatului omului. Nu toate personajele pe care orcul și goblinul le vor întâlni pe parcursul jocului vor fi ostile: în timp ce vrăjitorii vor fi deschiși la propunerile cuplului de eroi, soldații și asasinii imperiului nu se vor dovedi a fi atât de prietenoși. Mai mult, la un moment dat, cei doi vor fi nevoiți să înfrunte o grupare misterioasă, Sisters of Laments, în privința căreia producătorii nu au fost prea darnici cu detaliile suplimentare.

Deși imaginile pe care le puteți admira în paginile dedicate acestui articol nu sunt tocmai ceea ce am putea numi „ultimul răcnet" din punct de vedere tehnologic, jurnaliștii care au avut ocazia să încerce o versiune preliminară a jocului la E3 2011 s-au declarat impresionați de ceea ce au văzut, mai ales în condițiile în care procesul de producție al lui Of Orcs and Men a fost pornit abia acum jumătate de an. Cei de la Spiders au dezvoltat un motor grafic proprietar pentru acest titlu, în evidență ieșind anumite efecte, cum ar fi fizica picăturilor de ploaie, deosebit de arătoase atunci când se scurg suav pe nasul supradimensionat al unui goblin.

Mai avem însă de așteptat până când vom afla dacă promisiunile celor două studiouri franțuzești se vor adeveri: Of Orcs and Men va fi lansat abia la jumătatea anului viitor. Personal, îi voi acorda o șansă numai și pentru sentimentul de a încerca măcar o părticică din ceea ce promitea a fi Lord of The Clans acum mai bine de un deceniu.

■ **Cosmin Aloniță**





FROM DUST

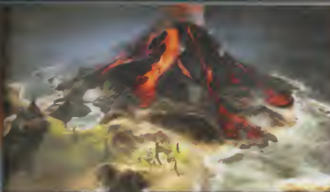
Lemmulous

GEN **PRODUCĂTOR**
DISTRIBUITOR **ONLINE**
DATA APARIȚIEI **PLATFORME**

În '91, studiourile Bullfrog, în frunte cu Peter Molyneux, lansau Populous II, sequel-ul jocului care, în 1989, a îmbogățit universul jucătorilor cu un nou gen: god-game-ul. Sau jocul de-a Dumnezeu. În același an, Eric Chahi (un game designer francez mai puțin celebru decât Molyneux) și-a încercat norocul cu Another World, un platformer îndrăzneț și foarte... cinematic, extrem de bine primit de critici și jucători. Două decenii mai târziu, când „filmele interactive" au devenit noul standard al industriei, iar Molyneux a lăsat god-game-ul în plata God-ului, Eric Chahi revine în atenția publicului cu un proiect care continuă munca începută de Molyneux în 1989 și neterminată din cauza unei epidemii fatale de Fable. Da, sunt conștient că au existat Populous: The Beginning (care-a împins seria într-o nouă direcție și i-a pus cruce) plus două Black & White, dar lor parcă le lipsește ceva din zvâcul și naturalețea primelor două Populous. Părerea mea de om care n-a prea înghițit ultimele hituri molyneuxiene (cu excepția lui The Movies). Așadar, cine i-a fost baci omenirii în Populous Unu sau Doi va vedea în From Dust evoluția naturală a genului și, sper eu, se va buluci să-l cumpere.

Mama Natură, Tata Gamer

În urma unui ritual suspect, în care o mână de băștinași aproape goi bat doba și suflă cu foc în niște scoici/trompeţici/taragoturi eco, iei naștere tu, un Dumnezeu mai mititel și începător, botezat The Breath, probabil pentru a nu jigni sensibilitățile religioase ale vreunui individ cu prea mult timp liber și C4. Dar nu asta contează, oricum din cauza căldurii n-am prea fost atent la substratul religios al jocului. Cele două niveluri din versiunea demonstrativă trimisă de Ubisoft mi-au arătat un sandbox în toată puterea cu-







vântului, unde Popolous s-a luat de mână cu Lemmings întru eterna mulțumire a jucătorului însetat după omnipotență. Am pomenit de Lemmings pentru că turma păstorită de tine este exact o turmă nevinovată care trebuie ghidată către obeliscurile lăsate pe insulă de Ăi Vechi și Înțelepți, iar mai apoi către portalul ce-o va transporta pe o altă insulă care trebuie îmblânzită, populată și împădurită la rândul ei. Îndatorirea ta zeiască e să netezești calea Poporului Ales. La propriu. Un râu le blochează drumul? Facă-se voia Ta, vie Cursorul tău. Iei un pumn de țărână și îl pui stăvilar în calea apei. Pare simplu și total neinteresant. Probabil așa ar fi dacă From Dust n-ar avea cea mai meseriașă fizică pe care am văzut-o într-un joc până acum. Apa, pe care în general o folosesc pentru a evita mirosurile neplăcute și mahmureala, a devenit elementul meu favorit. Băi, câte îi poți face apei-când îți pui mintea cu ea. Pe lângă faptul că arată de înțepenești, în joc a primit toate proprietățile lichidului incolor, inodor și insipid din natura pe care o tot siluim de câteva zeci de mii de ani. Prin urmare, cunoscând proprietățile apei și dinamica unui râuleț, putem găsi o miriadă de soluții creative la problema banală cu omulețul care vrea să treacă o apă curgătoare. Sigur, cum spuneam și mai sus, o basculantă de țărână ar rezolva problema. Dar când ești bărbatul betiv cu mână grea al Mamei Natură, trebuie să ai anumite standarde. Rezolvi problema cu stil, să-i arăți maimuței fără păr cine-i Tătuca. Drept urmare, cauți izvorul râului și îl astupi cu o mână de pământ. Adio râu, cine l-a pus să-mi încalce proprietatea? Sau, cu un bărăjel discret, plasat strategic, poți convinge năbădăiosul fluviu să-și schimbe cursul. La început e mai greu, dar odată ce eroziunea începe să-și facă treaba, te vei simți ca un adevărat erou ecologist al muncii socialiste. Da, există și eroziune, iar partea frumoasă e că nu trebui să aștepți câteva milenii după fundul ei.

Versiunea demonstrativă primită de la Ubi nu mi-a așternut la picioare toate „instrumentele" de convingere a Naturii (poți doar „culege" și muta grămăjoare de nisip și apă). Și nici n-a durat foarte mult: o jumătate de oră cu indulgență. Cu toate acestea, cred că am butonat-o de vreo câteva ori fără să mă plictisesc, fiindcă de fiecare dată când mă pregăteam să pun gamepad-ul jos, mă mai pleznea câte-o idee de experiment pe pielea naturii și/ sau a tribului meu. Și, drept să spun, nu toate experimentele mele de geolog egomaniac au fost pe placul băștinașilor...

Natura dezlănțuită

După ce a finalizat Heart of Darkness (da, e tot al lui), Eric Chahi a dispărut din industrie vreo câțiva ani pentru a-și dedica timpul unor pasiuni ceva mai... pământești. Cum ar fi vulcanologia. Într-un interviu din 2010, Chahi a declarat că From Dust a luat naștere în 1999, în timpul unei excursii în Vanuantu. Acolo, spectacolul pirotehnic oferit de vulcanul activ Yasur i-a reaprins pasiunea pentru lumile virtuale: „Vreau să creez încă un joc înainte să mor și în acest joc vreau să surprind cât mai bine ambivalența Naturii: frumoasă și violentă în același timp". I-am luat jocul la puricat și să știți că nu sunt vorbe de piar. Natura dezlănțuită e un spectacol grandios, mai ales atunci când între tine și ea stă un bunker solid sau un televizor cu diagonala de un metru și ceva. În ultimul nivel din versiunea demo, un tsunami amenința însăși existența oamenilor mei din televizor. Am avut trei minute la dispoziție să netezesc calea spre un mini-obelisc care le-ar fi oferit oamenilor mei o modalitate de a ajunge la o înțelegere cu valul uriaș. Cum nu puteam rata cel mai îndrăcit tsunami din istoria jocurilor, l-am lăsat în plata Domnului (Cel de Sus, nu Cel din Fața Monitorului, care ar fi trebuit să îi apere de furia oceanului) și am urmărit show-ul. Impresionant. V-am mai spus cât de fain arată apa în jocul ăsta? În fine, sentimentul de vinovăție m-a făcut să reiau nivelul, de data aceasta hotărât să nu precupețesc niciun efort în încercarea titanică de a-mi ajuta poporul să preia în gestiune ACEL obelisc. Nu mi-a ieșit din prima, deci am mai apucat să admir tsunami-ul cu un zâmbet tâmp pe față. Mândră ești, Natură, mai ales când nu-mi iei mie casa. Și am aflat câteva chestii interesante despre AI-ul victimelor naturii. Nu-s proști deloc, să știți. În cele din urmă, după ce-am păcătuit în fel și chip cu un râu îndărătnic, am reușit să creez un drum sigur și uscat către obeliscul magic. Să vezi, nenicule, spectacol, când un Moise local și-a pus buzișoarele făcătoare de minuni pe trompețica rituală, iar valul imens, acum prieten poporului meu, s-a crăpat în două și mi-a lăsat satul nevătămat. E bine să ai șamani... Bucuria (lor) a fost de scurtă durată, căci imediat ce triballi au mai pus-o de-un sat, în mijlocul insulei a erupt o mândrețe de vulcan. Hell yeah! Lăsați lava să vină la mine! Dar n-au lăsat-o, măgarii (o spun cu afecțiune). Vulcanul cel furios a fost show-ul final de marketing și un semn al vremurilor bune (cu 13 niveluri și mai multe puteri zeiești, leaderboards, challenges etc.) ce vor să vie în 27 iulie (adică acum câteva zile dacă revista apare la timp), când Ubi va lansa From Dust pentru PC, X360 și PS3. Doar în format digital. Adică Steam, XBLA și PSN. Și o să fac pe dracu în patru să primesc versiunea de PC. Nu că aș avea ceva împotriva consolelor. L-am butonat lejer cu un gamepad și a mers brici, dar au existat câteva situații care mi s-au părut mult mai ușor de rezolvat cu ajutorul preciziei oferite de mouse și tastatură.

■ cioLAN





BATMAN

ARKHAM CIT

A

er, fie e
Batma
aproap
timp p
fruntai
spune
tărât, c
timp s
dată, î
posibil
luptei
mai pe
re. Sim
doare
şi lume
Batma

Sfâ

cà în a
schem
nul lo
mult g
mensi
Gotha
cei ma
în Ark
bande
pentr

GEN ACTION-ADVENTURE **PRODUCĂTOR** RECKSTEADY
DISTRIBUITOR WARNER BROS **LANSARE** 21 OCTOMBRIE 2011
ON-LINE BATMANARKHAMCITY.COM **PLATFORME** X360 PS3 PC


Pâş-pâş pe tavan.

Mam

O familie mare şi fericită

Aşa cum ne-a obişnuit, Batman a stat de fiecare dată în calea răufăcătorilor, năruindu-le eternul vis de a controla lumea sau măcar un cartier, fie el cât de mic, ori de câte ori a fost nevoie. În Batman: Arkham Asylum, Joker a fost cât se poate de aproape să şi-l împlinească, distrugându-l în acelaşi timp pe Batman în ceea ce părea să fie ultima lor confruntare, însă n-a fost să fie. Batman a trişat! Însă orice ar spune acum Joker, petrecerea s-a terminat, iar el a fost târât, din nou, înapoi după gratii, unde va avea destul timp să născocească un nou plan. Numai că, de această dată, îi va fi mult mai greu să evadeze, dacă nu chiar imposibil. Serul Titan pe care şi l-a injectat în vene înaintea luptei cu Batman i-a dat puteri supraomeneşti, dar numai pentru moment, iar acum îi simte efectele secundare. Simte cum îl macină pe dinauntru, însă nu boala îl doare cel mai tare, ci faptul că oraşul nu arde din temelii şi lumea nu moare pe capete. Tocmai el să fie învins de Batman, omul care a promis să nu ucidă niciodată...

Sfârşit?

Aiurea, ci doar şansa altor nelegiuiţi să strălucească în absenţa lui şi a celorlalţi derbedei eliminaţi din schemă cu ocazia primului joc din serie. În noul joc, terenul lor de joacă s-a extins considerabil, depăşind cu mult graniţele Azilului din Arkham şi ajungând la dimensiunile unui veritabil oraş-închisoare rupt din Gotham, ca o ultimă soluţie a autorităţilor de a-i ţine pe cei mai mulţi dintre ei departe de lumea civilizată. Însă în Arkham City nu există gardieni, de unde rezultă că bandele rivale sunt libere să se măcelărească între ele pentru putere la orice oră din zi şi din noapte, iar evadarea nu este tocmai imposibilă pentru minţiie diabolice ale celor mai inteligenţi şi mai puternici răufăcători din spatele zidurilor. Iar când numele lor sunt Two Face, Riddler, Bane, Joker, Mr. Freeze sau The Penguin, putem fi siguri că cel puţin unul dintre ei are un plan bine pus la punct în acest scop. La polul opus, Batman încearcă din răsputeri să-i ţină la distanţă şi intervine cu promptitudine atunci când este nevoie, avându-i drept aliaţi de nădejde pe Catwoman şi Robin, din postura cărora vom avea ocazia să jucăm în diverse ocazii. Personal, cu Catwoman m-am jucat deja, un subiect pe care îl vom aprofunda puţin mai târziu.

Aşadar, în Batman: Arkham City ne vom întâlni cu o mare parte dintre personajele memorabile ale universului Batman, inclusiv Hugo Strange, ce va deţine rolul antagonistului principal. Dar despre el, cât şi despre povestea ce stă la baza noului joc din serie aţi avut deja ocazia să aflaţi o sumedenie de detalii din preview-ului publicat în ediţia lunii martie 2011 a revistei LEVEL. Pentru şi mai multe informaţii, inclusiv o sesiune de joc în compania exuberantului Dax Ginn, Marketing Game Manager la Rocksteady, m-am deplasat tocmai la Londra, de unde m-am întors cu amintirea unei experienţe memorabile şi câteva surprize.

Arkham City luat la mână

Spre surprinderea mea, sesiunea de joc şi discuţiile cu Dax nu au avut loc în cadrul studioului, ci tocmai la Warner House, unde am avut şansa să experimentez Batman: Arkham City într-o sală de cinema. Imaginaţi-vă cum e să staţi în al treilea rând pe centru cu controller-ul de Xbox 360 în braţe şi acţiunea desfăşurându-se pe o uriaşă pânză în faţa voastră şi vă veţi face o idee. Pentru mine, aflat efectiv în acea postură, experienţa a fost una senzaţională.

Pentru început, trebuie să menţionez faptul că demo-ul pe care l-am avut la dispoziţie nu a fost prea diferit de cel cu care au defilat băieţii de la Rocksteady la E3, deşi planul iniţial prevedea o altă porţiune din joc. Iar asta pentru simplul motiv că echipa a hotărât să renunţe la asamblarea unei noi versiuni demonstrative, concentrându-se pe finalizarea jocului propriu-zis. Perfect de acord, unde mai pui că am avut şansa unor descoperiri de care ceilalţi jurnalişti nu mai avuseseră parte până atunci.

Spaţiul de joc din Arkham City este mare, întregul oraş-închisoare fiind complet deschis explorării, cu excepţia unui număr însemnat de clădiri/obiective din interior, care devin accesibile pe măsură ce povestea avansează. Provocări sunt însă cu duiumul, în special aşa-zisele challange rooms în care Riddler ne va pune la grea încercare talentele acrobatice şi inteligenţa. Exact, inteligenţa, pentru că de această dată, provocările lui Riddler sunt mult mai elaborate, rezolvarea lor necesitând mai multă răbdare, atenţie şi coordonare.

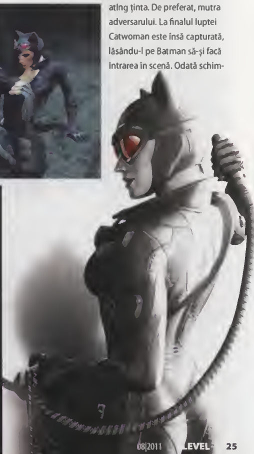
Demo-ul, ce poate fi admirat şi sub formă de trailer de pe DVD, începe cu Catwoman din postură de personaj controlabil, şi nu cu Batman, cu al cărui repertoriu de scheme eram deja familiarizat. Important este că de-a lungul caftului dintre Catwoman şi o bandă de borfaşi am avut şansa să pun în aplicare atacurile specifice felinei cu gheare de oţei şi am rămas plăcut impresionat. Mişcarile apetisantei pisicuţe sunt fluide, naturale, parcă mai ceva ca ale unei feline, atacurile precise, iar loviturile de bici cât se poate de satisfăcătoare atunci când îşi ating ţinta. De preferat, mutra adversarului. La finalul luptei Catwoman este însă capturată, lăsându-l pe Batman să-şi facă intrarea în scenă. Odată schim-


Mamă ce ţâţ...


Colac peste pupăză.



O perspectivă mai altfel – Thief Mode.

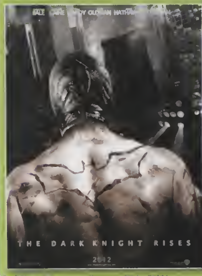


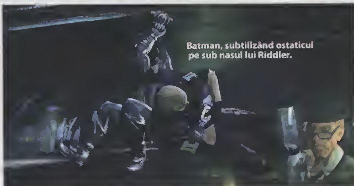
Hm, nu ştiam că fac şi supozitoare metalice.

Cadeeeeel

The Dark Knight Rises (2012)

Ultimul capitol din noua saga cinematografică Batman îi va avea într-unul din rolurile negative pe Tom Hardy, cunoscut mai ales pentru rolul său din Inception, care îl va interpreta pe puternicul Bane. Imaginea de mai jos este cât se poate de promiţătoare, Bane anunţându-se a fi unul dintre cei mai înfricoşători inamici ai lui Batman. În rolul principal îl vom regăsi pe Christian Bale - Batman/Bruce Wayne, iar într-unul din rolurile secundare pe Gary Oldman – comisarul Gordon.




Batman, subtilizând ostaticul pe sub nasul lui Riddler.

bată perspectiva, Dax s-a apucat să-mi explice schema de control specifică parcurgerii oraşului într-o alergare continuă, escaladând clădiri, sărind de la un acoperiş la altul, planând şi agăţându-mă la nevoie de ornamentele acestora pentru a-l propulsa pe Batman mai sus şi mai departe către următoarea „agăţătoare". Practic, Batman poate parcurge întregul oraş în acest fel, naturaleţea cu care escaladează obstacolele, precum şi spectaculozitatea zborului deasupra tuturor determinându-mă să-l detronez pe Ezio Auditore da Firenze din topul preferinţelor mele la acest capitol. Liber ca pasărea cerului, Batman se poate năpusti de la înălţime asupra unui inamic aflat la sol, doborându-l dintr-o lovitură. Însă borfaşii din Arkham City nu umblă niciodată singuri, ci în grupuri, care acum sunt mai mari decât cele cu care ne-am confruntat în Arkham Asylum. Dar nici Batman nu a stat degeaba până acum, prezentându-se la apel cu un repertoriu de lovituri mai bogat, din care nu lipsesc atacuri succesive fulgerătoare, eschive, contraatacuri şi finalizări spectaculoase. Demo-ul de pe DVD nu o arată, însă unul dintre grupurile cu care m-am confruntat a fost atât de mare (cred că erau în jur de 30), încât lupta a durat aproximativ zece minute. Însă Batman poate acum lovi doi inamici în acelaşi timp şi chiar să arunce cu bataraguri în direcţia celor aflaţi la o oarecare distanţă lovind concomitent cu sete din pumni şi picioare. Pe scurt, amalgamul de lovituri, acrobaţii, aruncări, contre şi lovituri bine coordonate între ele transformă luptele într-o afacere deosebit de satisfăcătoare, oricât ar dura acestea.

Revenind la explorare, am avut şansa descoperirii modului în care se produce tranziţia de la Batman la Catwoman ca personaj jucabil. Cheia sunt piscile, mai exact grupuri de pisici ce se găsesc pe diverse acoperişuri, care odată întâlnite produc apariţia voluptoasei Catwoman cât ai bate din palme. Putem alege apoi să continuăm firul narativ din perspectiva lui Batman, însă Catwoman are propria ei poveste şi un repertoriu de acrobaţii aeriene ce nu trebuiesc ratate. Pisicuţa se poate deplasa cu uşurinţă prin oraş asemenea lui Spider-Man, cu menţiunea că foloseşte biciul în locul pânzei de păianjen pentru a se propulsa de la o clădire la alta. Mai remarcabil este că mişcările acrobatice specifice


Big Brother.

Eu, de deasupra tuturor, vin să vă omor!

Detective Mode.

Îmi lipsește o mână, dar am potențial. Faceți angajări?

Bane, un aliat suprinzător atunci când nevoia o cere. Nu va fi și singurui.

La muzeu.

La pândă

eroinei in astfel de situații sunt fluide, iar schema de control la fel de intuitivă precum cea a lui Batman, ceea ce nu poate decât să mă bucure și să aștept cu și mai multă nerăbdare versiunea finală a jocului.

Ghici ghicitoarea mea

Înainte de a intra cu Batman peste Two Face pentru a o salva, mi-am permis puțină explorare și în scurt timp aveam să desopăr primele trofee specifice lui Riddler. Primul m-a condus la un al doilea, acesta din urmă a indicat un bătăuș pe care l-am scuturat bine, iar în urma interogatoriului am descoperit indiciul final – clădirea în care Riddler ținea captiv un cetățean de bine. Acest puzzle s-a aflat tot timpul în demo-ul de la E3, însă nimeni nu s-a „obosit" să-l descopere până la mine, semn că restul jurnaliștilor au fost atrași mai mult de luptele și obiectivele principale, mai puțin de misiunile secundare. Iar eu am fost primul. Foarte interesant.

Revenind la Riddler și la ostatic, am remarcat imediat că acesta trebuie salvat într-un anumit interval de timp pentru a-l scăpa de la moarte. De trei ori am murit înainte de a-l vedea salvat, iar asta pentru că m-am repezit fără să analizez cu atenție mediul înconjurător înainte de a face orice mișcare. În primul caz am murit imediat ce am dat buzna prin ușa încăperii. De cum s-a deschis ușa am luat-o la fugă către celălalt capăt al încăperii, ochind o porțiune lipsită de lamele de cuțit cu care era împodobită o uriașă bară rotativă ce se apropia încet, dar sigur, în timp ce Dax rostea calm către mine „OK, aici trebuie să te oprești puțin". N-a terminat bine propoziția, iar eu eram deja mort. Punct și de la capăt. A doua oară nu m-am mai grăbit și am observat cauza primului deces: podeaua electrificată. Aha. Ceva trebuie să taie curentul, așa că am activat modul de vedere Detective, ce-i permite lui Batman să vadă dincolo de aparențe și prin ziduri, iar apoi am început să caut. Spre surprinderea mea, panoul de comandă care tăia curentul, dar numai pe un anumit culoar bine delimitat pe podea, se afla chiar în



spatele meu. Am scos decodorul criptografic din desagă și am trecut la spargerea codului de acces, moment în care am descoperit singurul neajuns al jocului, relativ minor și reparabil. Schema de control implică în acest caz ambele stick-uri ale controller-ului, iar decodarea devine posibilă numai după decodarea secvenței de pe partea stângă, percepută prin intermediul unei vibrații, ce permite apoi decodarea completă prin rotirea stick-ului din dreapta până într-un punct. Vibrația este atât de slabă, încât abia la a cincea sau a șasea trecere am reușit s-o detectez, dar probabil că în versiunea finală va fi altfel. Important este că am rezolvat în cele din urmă misterul, am activat culoarul din podea și mi-am făcut drum către un loc din care puteam lovi un simbol ce activa apariția unei pasarele deasupra camerei. În tot acest timp, timpul trecea, bara cu lame amenința, iar ostaticul era din ce în ce mai aproape de moarte. Am escaladat un perete, am urcat pe pasarelă, am așteptat a doua trecere a barei așezat în dreptul porțiunii cu lame lipsă, iar apoi am lovit un simbol ce a activat deschiderea unei uși în capătul opus al încăperii. În acest moment am selectat din inventar un nou gadget, așa-zisul Line Launcher ce materializează o coardă întinsă pe orizontală, dar fixată pe peretele din spatele și din fața lui Batman. Astfel, putem parcurge întreaga încăpere pe coardă, de la un perete la altul. În cazul de față, la capătul corzii se afla un perete ce trebuia dinamitat cu ajutorul spray-ului special cu care ne-a obișnuit deja, moment în care s-a deschis o nouă încăpere, în care ghici cine atârna. Chiar el, ostaticul. Dar salvarea acestuia nu este tocmai ușoară, pentru că Batman trbuie să folosească Line Launcher-ul a doua oară, chiar în timp ce se deplasează pe coardă cu ostaticul în brațe, schimbând direcția de deplasare prin lansarea unei co perpendiculare la cea actuală. Nu înainte de a descope și o spărtură într-un perete din încăperea capcană, Batman se lansează frumos pe a doua coardă și salveaz ostaticul. Game Over!

Așteptând cu nerăbdare

Demonstrația a scos în evidență o mulțime de gadget-uri și acrobații noi, iar lista din produsul final anunță și mai bogată. Provocarea lui Riddler mai ales făcut deliciul demonstrației, din ea nelipsind momen tele tensionate, dar nici cu acțiunea furibundă nu mi fi rușine, luptele din Arkham City fiind mult mai spec taculoase. Aș fi vrut să joc mai mult, să aflu mai multe Dar hei, până în octombrie nu mai e mult. Vă urez așteptare plăcută!

■ KiM



Fotografia e PASIUNEA TA?
Citeşte revista FOTO-VIDEO!















100 PAGINI de sfaturi şi idei

Completează-ţi colecţia de reviste FOTO-VIDEO!

Dacă îţi lipseşte un număr al revistei FOTO-VIDEO, ai posibilitatea să îţi completezi colecţia prin comandarea online de pe www.chip.ro/librarie

Librăria CHIP ONLINE .ro

Pentru ca tu să obţii **FOTOGRAFII SPECTACULOASE** îţi oferim, începând cu ediţia lunii iulie, **100 de PAGINI** cu şi despre fotografie!

Less is gore

ALICE MADNESS RETURNS™

Când vara-ţi trosneşte lopata de caniculă peste porii scăfârliei şi creierul, vlăguit, se duce la culcare, singurul lucru raţional pe care-l poţi face este să te-arunci cu totul într-o lume iraţională, concepută de un pervers purtat de substanţe pe vremea lui încă permise (Lewis Carroll) şi reimaginată de un fanatic al basmului întunecat, de speriat în egală măsură copiii şi adulţii, ce-şi spune American McGee. Păi, dacă tot e vacanţă, de ce n-am lăsa RPG-urile şi shooter-ele pentru perioade mai serioase ale anului, optând în schimb pentru iluzii interactive mai deraiate, de felul lor? Mie unui mi-a prins bine. Nu de alta, dar incursiunea de două ceasuri în viziunile multpreascremute ale lui Burton pe aceeaşi temă n-a trezit în mine decât Demonul Meh care, sărăcuţul, a avut ceva de aşteptat până să-i facă dreptate vreo altă producţie.

Cei (foarte) aproximativ doi oameni care s-ar putea să-mi fi citit preview-ul din aprilie ştiu bine că „optimism" ar fi o caracterizare... inexactă pentru aşteptările mele de la Madness Returns, fondate în egală măsură pe experienţa de joc din primul Alice şi pe mormanul de fact sheet-uri, imagini şi clipuri ronţăite în prealabil. De obicei, instinctul nu mă înşală, însă am păţit-o cu Tiberian Twilight, când experienţa interesantă din beta s-a scufundat sub un morman de mediocritate şi schimbări prost inspirate ale variantei finale. Iată că o altă producţie distribuită de EA vine să-mi dea peste bot, însă de data asta în sens invers.

Rochiță din carne cu armă asortată

Design tunelar, dar ai ce privii

Arcade subacvatic, unul dintre minigame-uri

Țineți cumva droguri în casă?

Povestea bietei Alice, așa cum a reinventat-o McGee, nu este una tocmai fericită. După ce și-a văzut membrii familiei pârlindu-se ca niște porci la rotisor în propria casă, micuța a luat-o puțintel pe arătură, fabricând o lume paralelă, cu personaje, locuri și reguli ciudate care să mascheze adevărul despre cele întâmplate. Trimisă într-un azil de nebuni pentru „însănătoșire", și-a petrecut o bună parte din copilărie luptându-se cu demonii trecutului. Cu toate acestea, o parte din ea vrea să afle adevărul și să poată trăi cu el, pretext numai bun pentru un periplu prin adevăratul labirint numit Țara Minunilor. Dacă v-ați butonat prin primul Alice, știți că [SPOILER] la finalul jocului este eliberată din azil și mutată într-un orfelinat, unde doftorul de cap Angus Bumby încearcă să-l ajute pe copiii traumatizați să șteargă din memorie fioroasele amintiri. Moment în care începe Madness Returns, cu Alice într-o stare deplorabilă. Cei zece ani trecuți peste incident nu atenuaseră deloc intensitatea lui, iar biata fetiță începe să îmbine lumea reală cu propriile halucinații și nu mai deosebește realitatea de fantasmă. Jocul se desfășoară pe mai multe planuri, cel aproximativ real fiind o Londră victoriană de toată frumusețea, desenată excelent de echipă, cu mirifice înclinații caricaturale care ajung întotdeauna în domeniul grotescului. De data asta, călăuza către Wonderland este o pisică albă. Ajungând pe partea cealaltă, în mod ciudat, am avut senzația că mă trezesc din coșmarul realității (din nou, desenată cu maximă dibăcie și însuflețită cu niscai personaje mizerabile, care mi-au dat fiori reci așa cum nu s-a mai întâmplat de multă vreme) într-o țară cu adevărat minunată, plină de culoare și extraordinar de fascinantă prin micile ei detalii. Frumosul visului n-a ținut prea mult, fiindcă celebra pisică Chesire a venit cu buletinul de știri: Țara Minunilor este coruptă din nou, însă de către o forță din exterior. Așa că Alice ar trebui să facă puțină ordine în căpșor, manifestându-se ca personaj în propria-i poveste. Iar tu, jucătorul, va trebui să-i conduci pașii atât prin lumea fabuloasă de ea, cât și prin aspra Londră, alternând prezentul cu trecutul și imaginarul cu amintirile despre cum s-a petrecut de fapt incendiul și întâmplări din azil. A fost ea cea care a dat foc casei și de ce? Poate că focul a izbucnit accidental și nimeni nu are nicio vină? Cine se înhamă în parcurgerea poveștii cu și despre răul și binele din oameni, clădită prin puterea imaginației, va afla.

Alice vs. Alice

În cazul în care sperați la un joc care să urmărească (pe cât posibil) îndeaproape evenimentele din istorisirea originală, mai bine începeți cu predecesorul, fiindcă Madness Returns își ia libertatea de a schimba, răsuci și adăuga sau elimina elemente și personaje după bunul plac (varianta PC digitală, cumpărabilă de pe Origin, conține și originalul, într-o variantă îmbunătățită, ca și versiunile retail de consolă). Din fericire, o face foarte bine, iar unde evenimentele originale sunt ceva mai bine și compact închegate, succesorul dezvoltă cu multă iscusință noi ramuri fascinante și învăluite în mister.

Un lucru care nu mi-a plăcut la primul joc este că bunătate de aluat, cu potențial enorm, a fost irosit într-un action-adventure bunicel, dar al cărui gameplay nu era la fel de original, sărit de pe fix și creativ precum povestea și personajele pe care le desfășura. În privința asta, așchia n-a sărit departe de trunchi, cu toate că producătorul s-a străduit să facă gameplay-ul mai divers și mai interesant - culmea, reușind, însă nu în totalitate.

Hysteria Mode

Banzaaaii

Cineva s-a atins de sticluța interzisă...

Simpaticii colegi de orfelinat

Purtând rochia asta, vezi permanent obiecte în mod normal invizibile

Începe frumos și colorat, dar n-aveți idee ce v-așteaptă

D-ale țopăitului

Miezul jocului îmbină țopăiala specifică unui platformer cu un sistem de cafteală destul de inteligent, evoluat față de predecesor. Cea mai bună veste pe care v-o pot oferi este că Alice poate fi controlată aproape fără niciun efort, natural și răspunde prompt și previzibil comenzilor, eliminând o bună parte din posibilele frustrări pe care tinde să le creeze genul ăsta de gameplay. La o apăsare de buton, protagonista sare, pentru ca apăsările succesive să-i prelungească saltul, iar menținerea butonului o face să plutească lin către orice oază de pământ plutitoare, așa că marja de eroare este destul de mare și nu am prăpădit-o prea des căzând în cele mai stupide moduri cu putință în vreun hău. Este realmente o încântare să o vezi pe micuță sărind de pe vreo ciupercă sau purtată de un suflu de abur și apoi zburând către pământ sigur, cu părul purtat de vânt și foarte inspirat animat cu ajutorul PhysX. Dacă mă gândesc bine, felul în care se joacă părul lui Alice în aer e una dintre cele mai memorabile animații de care am avut parte în ultimul timp.

Mai mult decât atât, Alice poate să se micșoreze oricând dorește pentru a explora zone altfel inaccesibile, dar și pentru a vedea diverse inscripții și lucruri în mod normal ascunse din lumea de joc. Unele nu fac decât să îmbunătățească atmosfera, altele spun în felul lor o părticică din poveste, în timp ce majoritatea îți sugerează pe unde ar trebui s-o iei sau ce trebuie să faci pentru a continua. Tot prin trecerea temporară la vederea specială detectezi platforme invizibile, fixe și mobile, de care trebuie să te folosești pentru navigare, împrăștiate cu generozitate de producători în cea mai mare parte a jocului. Chiar dacă, odată ce „te faci mare" la loc, imaginea celor nevăzute se șterge treptat, de la inedite, secțiunile de platforming cu astfel de elemente ajung la un moment dat frustrante prin repetiție. Micile detalii, precum florile cu petalele deschise în care te poți micșora pentru a-ți recâștiga vitalitatea reprezentată frumos prin petale, turile de porci zburătoare pe care trebuie să le vânezi dacă vrei să deblochezi anumite drumuri sau să pui mâna pe bonusuri și să intri în zone ascunse (care se aud foarte frumos de la distanță, făcându-te anticipezi deja momentul în care vii de hac) și detaliile care însuflețesc zonele distincte specifice fiecărui capitol fac însă călătoria să merite, chiar și fără a lua în considerare povestea incitantă care se desfășoară lent, pe măsură ce avansezi sau secvențele animate excepțional realizate, dar adesea extrem de explicite și violente, presărate din loc în loc.

Din păcate, în ciuda unei configurații de control decente pentru tastatură, mouse-ul a făcut fițe și s-a arătat mult prea paranoic, iar îndată ce-am conectat un gamepad, jocul mi-a arătat că fusese, de fapt, proiectat să fie jucat așa. Din acel moment, totul a devenit o încântare.

Cu toate că, în elementele individuale, Madness Returns nu pare să greșească prea mult, felul în care sunt aranjate și durata mare de joc fac secvențele să se repete în contexte similare, ducând nu o dată la plictiseală, în

Valea Plângerii

This is Art!



La măcinat piper, cu sistemul de Lock On


Eternul Vorpal Blade în acțiune

ciuda faptului că e foarte plăcut să le faci pe toate cele. Sari pe un şir de platforme invizibile, activezi un buton, alergi să ajungi la timp la vreun lift, mai ţopăi puţin prin peisaj, te micşorezi să poţi trece printr-o deschizătură măruntă şi o iei de la capăt, în timp ce destinaţia este destul de previzibilă, cu excepţia unor surprize foarte inspirate din partea producătorilor. Din fericire, lupta îmbunătăţită se întrepătrunde cu platformingul destul de bine şi mai este pe deasupra suficient de satisfăcătoare


În lumea lucrurilor mici, invizibilul ţi se arată


Mă mai ţineţi minte?

încât n-am prea ajuns să mă gândesc „O, Doamne, se mai termină ăştia, că vreau să trec mai departe?!".

Când vorbele nu-s de ajuns...

Cotonogeala merge ca unsă, cu un sistem de lock on simplu şi eficient, atât pentru melee, cât şi pentru arsenalul care scuipă drăcii la distanţă. Ştii mereu dacă eşti blocat pe un inamic, fiindcă, la activarea Lock-ului, ecranul e încadrat de nişte ornamente întunecate, frumos stilizate, iar comutarea între arme se face pe loc, fără niciun efort. Pe lângă clasicul Vorpal Blade, care a rămas un instrument de bază în hăcuirea lighioanelor, apare un cap de căluţ cu mâner de jucărie (Hobby Horse), transformat într-un ciocan venit să la înapoi în iad inamicii mai rezistenţi. Li se adaugă o răşniţă pentru piper, echivalentul unui Tommy Gun (sugestiv intitulată Pepper Grinder), care acoperă distanţa medie, şi un tun care aruncă grenade cu ceai fierbinte, numai bun pentru distanţe mari. Nu există vreo limită de muniţie pentru ele, însă ambele se supraîncălzesc destul de repede la utilizare intensă şi trebuie lăsate câteva secunde să se răcească. Tunul, de exemplu, se încălzeşte cu cât ţii apăsat butonul de foc mai mult pentru a mări puterea proiectilului, iar răşniţa evident atinge limita dacă... râşneşti prea mult la dânsa. Acestea sunt cele patru arme de bază, care pot fi îmbunătăţite de trei ori (aşadar până la nivelul 4, pornind de la 1), colecţionând şi cheltuind... dinţi, pentru a face faţă menajeriei mai supărate. Acestora li se adaugă bombe cu ceas, sub formă de iepuraşi, care pot fi detonaţi şi înainte de termen, numai bune de aruncat când eşti înconjurat (fiindcă nu o rănesc pe Alice), dar şi când vrei să distragi temporar inamicii mai slabi. În acelaşi timp, pot fi folosite pentru eliminarea pereţilor mai slabi, deblocând noi rute, dar şi la activarea unor mecanisme, punându-le pe platforme de presiune. Versatil, nu-i aşa? Alice mai capătă la un moment dat şi o umbrelă clasică, cu coada îndoită, care poate fi deschisă la momentul oportun pentru a returna proiectile emitenţilor, dar şi pe post de tiroliană, în anumite porţiuni de joc. Nu lipseşte nici eschiva, prin care Alice se transformă într-un roi de fluturi şi se rematerializează la câţiva paşi în direcţia indicată, chiar şi din zbor. Odată adunate trebuincioasele instrumente, nu mai rămâne decât să le foloseşti cât mai creativ şi inteligent cu putinţă, în tot felul de combinaţii, pentru a veni de hac hoardelor barbare. Merită menţionat că, odată ajunsă cu sănătatea-n piuneze, Alice poate dezlănţui pentru câteva secunde Hysteria Mode, frumos stilizat în alb-negru cu accente roşii şi morbid peste poate, în care face praf din două bucăţi majoritatea opozanţilor. Rock!

Cum niciun sistem de luptă n-ar face doi lei fără un set de inamici interesanţi, jocul aruncă în tine cu zeci de tipuri de abominaţii diferite, de la muşte-şurub, care la deces se sparg ca sticla, spawn-ate la infinit de culburi pe care trebuie să le distrugi, până la viespi-samurai, rechini, păpuşi imense, clasicii străjeri-cărţi de joc, ceainice cu picioare de păianjen şi ochi electrici, organisme sinistre (Ruins) cu feţe de păpuşi-bebeluşi, iepuri bionici, mechi, satane cu coase şi enumeraţia ar putea să meargă mult şi bine.

Fiecare vine cu propriile slăbiciuni şi atacuri speciale, precum şi cu stiluri diferite de luptă în grup. Chiar dacă multe lupte mi-au părut foarte uşoare, odată ce am aflat chichiţa fiecărui inamic, ciomăgeala oferă destulă distracţie încât să compenseze carenţele de dificultate. În special când ai de luptat împotriva unor cocteiluri


Minunata lume steampunk a ceainicelor


Minigame-ul de țopăială 2D


Alice mai și crește uneori...

foarte diverse de inamici, care te forțează să-ți schimbi de la o secundă la alta ținta, arma și stilul de luptă, Alice își arată mușchii și reușește să te țină în priză.

Ca fapt divers...

Pe lângă dimensiunea de explorare și aventură prin Londra și reprizele de țopăit și dat cu monstruleții de asfalt, producătorii ne alintă cu o serie de minigame-uri destul de interesante, cu (mare) potențial, dar executate suficient de stângaci încât se scufundă destul de repede în banal. Acțiunea intercalează secvențe de tobogan, puzzle-uri de șah, mici secțiuni de platform bidimensional într-o variantă din carton a Țării Minunilor și chiar un arcade subacvatic, tare simpatic. Combinate cu goana după dinți pentru îmbunătățirea armelor, bucăți de amintire pentru clarificarea unor detalii din poveste și flori pentru creșterea permanentă a vitalității, acestea reprezintă ocolurile de la porția principală de action-adventure.

Sigur n-aveți droguri prin casă?

Jocul are mare nevoie de poliș suplimentar pentru fiecare element în parte, dar și pentru închegarea tuturor pieselor, de un ritm mai bine susținut, atât prin gameplay, cât și prin dozarea poveștii și de mai multe mijloace narative folosite inspirat. Unde graficienii, pe care-i felicit, au reușit să creeze o lume plină de mister, populată cu niște creaturi fascinante, în care este o mare plăcere să te afunzi, inginerii au dat cu rigla-n baltă, iar biata Alice trebuie să se confrunte și cu gângănii software, de la erori de coliziune (ce-i drept, rare) până la momente de încărcare bruște și neașteptate, însă mai ales cu o lipsă de lustru tehnic care subminează eforturile artistice. Chiar și plimbările prin Londra m-au surprins cu voci care nu puteau fi distinse din cauza muzicii ambientale, unele îmbinări între texturi (al căror grad de detaliu variază nebunește) de-a dreptul suspecte, iluminare destul de plată și mai ales parțială a nivelurilor, precum și o utilizare generală a motorului Unreal sub potențialul lui, arătat de altfel foarte bine în Arkham Asylum, de exemplu. Dacă muzica reușește să se potrivească bine decorurilor, chiar dacă nu are scânteia melodiilor predecesorului, vocile nu m-au convins pe deplin. Au fost momente memorabile, dar și interpretări deplorabile și am simțit mai ales lipsa unor replici pe care să le arunce Alice în timpul plimbărilor sau luptelor. Un cântecel, o înjurătură, o mirare, orice care să dea volum personalității fetei, sever compromisă de reprezentarea în general plată. E drept, schimbă rochiile în funcție de nivel, asortându-se la fix, iar unele designuri sunt pur și simplu


Am comandat cafea, nu ceai!

Un m

bestia
lumea
a-i exp
perso
„gore"
tul po
tare, n
fetele
Londra
gălme
rata fr

Un moment de vis din joc, la propriu și la figurat


Apucături de azil

bestiale, dar Alice este exprimată aproape exclusiv prin lumea din jurul ei, când ar fi fost o ocazie excelentă de a-i exprima personalitatea manifestându-se în... propria-i personalitate. Un alt reproș personal este excesul de „gore", destul de comercial, dar care umbrește adevăratul potențial grotesc al universului. M-au speriat mai tare, metafizic vorbind, reprezentările prostituatelor și fețele strâmbe ale localnicilor când mă plimbam prin Londra decât tonele de sânge și membre sfârtecate sau gâlmele scârboase din scenele de luptă. Fiindcă, adevărata frică apare atunci când un artist îți pornește, prin reprezentări subtile, propriile rotițe defecte și jumătate de treabă o face creierașul, nu când ți se aruncă hălci de carne putrezită în fața ochilor. Așa că, băieți și fete: less is gore.

Madness Returns este exemplul perfect de joc cu potențial imens, executat în mare parte bine, dar compromis de o lipsă de viziune pe anumite planuri, conceptual și de o execuție tehnică șubredă. Biata fată ar fi meritat și ea mai mult, iar gameplay-ul nu ține pasul cu originalitatea universului pe care-l ai de străbătut. Chiar și așa, nu pot să nu-l recomand, chiar și numai pentru latura artistică, povestea pe care o desfășoară lent, cu zgârcenie, varietatea minigame-urilor și micile sclipiri de geniu care m-au surprins. Nu vă lăsați păcăliți de recenziile oficiale destul de severe de care a avut parte online, are mai multe de oferit decât multe AAA-uri lăudate și puse pe raftul de onoare.

■ Caleb



Minigame-ul de șah



VERDICT EL

+
- impresionant, artistic și ca poveste
- sistem de luptă și platforming bun
- umor negru destul de reușit

–
- nefinisat, șubred tehnic
- destul de ușor
- devine pe alocuri repetitiv

Nebunia se întoarce acolo unde excesul de imaginație artistică întâlnește un deficit de viziune inginerească. Mai interesantă decât în predecesor, Alice se întoarce elegant înveșmântată, însă grația ei dispare când constatăm că producătorul n-a învățat-o să meargă pe tocuri.

8.2

Gen Action-Adventure **Producător** Spicy Horse **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** ea com/alice
Procesor Dual Core GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** Radeon X1650 256 MB

RATCHETT & CLANK: A CRACK IN TIME

Deși mă veți înjura cu siguranță când vă voi aminti că este disponibil doar pentru PS3, trebuie să mă scuz mărturisind că este de departe cel mai bun amestec de platforming, puzzle și luptă pe care l-am butonat recent, cu minigame-uri inspirate și o calitate de invidiat a producției, atât tehnic, cât și artistic. Dacă aveți ocazia, puneți mâna pe el!



Noutăţi Retr

RACE 07 OFFICIAL WTCC GAME

RETRO expansion


Chevrolet Corvette (1971)


Acelaşi Corvette din postul pilotului.

Ştiu cum sunt [illegible]. Dacă nu află ei [illegible] te [illegible] ceva despre un [illegible] urmează a fi lansat în [illegible], chiar şi un bit mic şi nesemnificativ, parcă nu sunt sănătoşi la cap. [illegible] eu, vultur [illegible] forumuri mai mult sau mai puţin [illegible], am aflat acum câteva [illegible] informaţia aproape [illegible] semnificativă că [illegible] la fel de curios, dar mult mai dăştept şi inspirat decât [illegible] comunităţii, a găsit într-unul din recentele expansion pack-uri lansate de SimBin pentru Race 07 nişte elemente grafice ce păreau a fi făcute pentru a alcătui in[illegible] [illegible] pack vine.

[illegible] pack-uri vor fi [illegible] să speculăm in[illegible], într-un delir de presupuneri [illegible] din wishlist-uri care mai de care mai fistichii şi mai exotice, după asemănarea atât de diverse[i] mulţimi a înnebuniţilor după simularea auto. [illegible] pentru cei care bălesc făr' de ruşine în faţa unui radiator frontal supradimensionat, materialul dezgropat de isteţul cu pricina conţinea icon-uri destinate ferestrei din Race 07 în care se află lista [illegible] riilor de maşini disponibile. Erau două icon-uri inscripţionate „Retro Cool", respectiv „Retro Max"...

Wow! Vă imaginaţi că a u[illegible] mat o nouă explozie de presu[illegible] [illegible] pack proaspăt lansat. [illegible] Cert este că [illegible] concentrată pe acest [illegible] o bună bucată de timp, ceea ce nu a stricat deloc la efortul de marketing al celor [illegible] SimBin. De altfel, [illegible] toată tărăşenia capătă [illegible] [illegible]istă, Retro avea să fie anunţat la [illegible]



Fără comentarii...

după [illegible] „leak", ba chiar [illegible] un termen de lansare foarte apropiat. Dar, cu [illegible] două înain[illegible] de respectivul termen, producătorul a venit cu noutăţ[illegible] întristătoare: în faza de testare finală au apărut proble[illegible]me grave, nedepistate până atunci, fapt pentru care la[illegible]sarea expansion-ului Retro va fi amânată până la o da[illegible] ce va fi făcută cunoscută ulterior.

Ugh şi fâssss!! Oameni vicioşi, dedaţi iremedia[illegible]



Înşelătoarele curbe ale circuitului de la Poznan.

Opel Commodore GS 3001

O figură familiară – vezi GT Legends...

Îmi plac interioarele Volvourilor vechi.

[illegible] modul Power & Glory pentru GTR 2, am [illegible] mânca și am purces [illegible] au [illegible] ... au [illegible] ... WTCC 2010, ce [illegible] anul [illegible] pentru Race 07, dar despre [illegible] știa nimic. Am [illegible] despre WTCC 2010? – dar am [illegible] adus de acest expansion este prea [illegible] une și elemente de [illegible] pentru a [illegible]z. Mi s-a părut aproape okish [illegible] să [illegible] în detalii ale mașinilor și ale pistelor, așa [illegible]

[illegible] monumentalei [illegible] roadele [illegible] să pice în brațele [illegible] volanele, scăldați în sudoarea [illegible] virtuale. Retro Cool și Retro Max, [illegible]

Viagra pentru gMotor 2

[illegible] pentru care lansarea Retro-ului [illegible] a fost amânată pare să fie cu adevărat [illegible] de [illegible]me a codului [illegible] Engine-ul de [illegible]ulare auto gMotor 2 [illegible] Space Incorporated), care este [illegible] SimBin, precum [illegible] în titlu[illegible] ca [illegible] sau parțial în seria NFS Shift, este bazat pe structura de circuit a pistelor de cursă. Și prin circuit înțelegem o [illegible] care se închide – începutul îi este și sfârșit – și pe [illegible] se pot face ture, una după alta. Dar, în alte discipli[illegible] cu motor, precum cursele de coastă sau raliul, cursele [illegible] se desfășoară pe trasee de tip circuit, ci pe trasee lini[illegible] „point to point" cum li se mai spune – al căror final [illegible] kilometri depărtare de linia de start.

Volvo P1800 ES

Problema este că engine-ul de simulare gMotor 2 a fost conceput strict pentru circuite, pentru tipurile de [illegible] face că [illegible] gMotor 2 nu [illegible] celor de raliu, desfășurate pe trasee, și nu pe circuite. Sau, cel puțin, până acum nu se putea, deoarece ambiția celor de la SimBin se pare că a fost [illegible] fenta gMotor 2 în așa fel încât în Race 07 să poată fi introduse probele de tip „hillclimb". Vă spun sincer, nu știu cum să traduc acest termen în limba română, așa că îl voi folosi ca atare – cu explicația că este o cursă hibridă, cu elemente de raliu și cursă de coastă, după cum am observat, în care punctul de final [illegible] la o altitudine mai mare decât cel de start. Pikes Peak, pe care [illegible] de Dacia Duster [illegible] steroizi a obținut [illegible] categoria Unlimited, [illegible] un traseu de acest fel, pre[illegible] elementele de cursă de coastă.

Col de Alps RaceRoom

Ei bine, așa se face că, odată cu instalarea expansion-ului Retro, în lista categoriilor de piste disponibile apare cea de „Hillclimb", în care se află un singur traseu: The Alps RaceRoom Hillclimb. Acesta poate fi folosit în competiții de tipul Time Attack, în care se poate concura cu [illegible] altora încărcată pe [illegible] sau propriile salvări ale [illegible]

Iubesc interioarele Volvourilor vechi!

Volvo Amazon

Iconostas (Catedrala Sfintei Preaputernice Chevrolet Camaro







probei cu pricina, toate acestea putând fi folosite inclusiv ca ghost-uri. Se pot organiza competiții de hillclimb pe server dedicat de Race 07. Nu există suport pentru curse clasice cu mai mulți concurenți, la începutul traseului nefiind spații pentru mai multe poziții la linia de start, și nici boxe pentru mai multe echipe. În schimb, proba de hillclimb poate fi parcursă în modul „Practice” pentru antrenament și teste.

Modificările aduse în prelucrarea codului motorului Race 07 pentru a implementa hillclimb-ul se pare că au fost suficient de serioase pentru a genera efecte neașteptate ce au fost descoperite chiar înainte de data proiectată inițial pentru lansarea expansion-ului Retro. Producătorii au menționat acest lucru în anunțul de pe www.raceroom.net care a însoțit amânarea de care am vorbit. Din fericire, s-a lucrat intensiv pentru remedierea acestei probleme, astfel încât pe 22 iunie, cu două zile înainte de apariția Retro, pe Steam a apărut patch-ul 1.2.1.9 pentru Race 07. Acesta opera modificarea necesară atât în Race 07, cât și în codul serverului dedicat de Race 07, permițând introducerea curselor point to point liniare.

Faptul că acest lucru e o treabă cu adevărat serioasă este demonstrat de puținele trasee point to point create de modificatori pentru Race 07 – eu știu numai de unul singur, Col de Joux Plane, o foarte reușită portare din Richard Burns Rally, cel mai bun titlu de raliu ever, pe care noi l-am dat full în trecut. De asemenea, pentru GTR 2 a fost recreată și celebra Pikes Peak. Ambele, însă, au probleme, lucruri și bug-uri care țin de lipsa din funcționalitatea [illegible], e drept, însă, că nu îl deranjează sau dificultate. În acest caz, [illegible] k-ul nu a fost implementat pentru ele, iar pe Col de Joux Plane ul pentru Race 07 face să vezi finalul unei curse: toate mașinile se împing în capătul lumii de după linia de sosire...

5 x "S"

Alps RaceRoom Hillclimb este un traseu de aproximativ șase kilometri și jumătate, fictional, dar inspirat copios din șoselele montane din, ați ghicit fastuos, Alpi. Spre deosebire de Col de Joux Plane, drumul este lat și nu prezintă îngustări, deci, dificultățile sale vin din altă parte. Anume din desenul extraordinar de inspirat al acestui traseu, în care multe dintre curbele strânse sunt mascate de diferențe de nivel și precedate de intrări false în viraj. Acestea din urmă sunt curbe largi, dar scurte, din care se vede bine numai intrarea, apexul fiind mascat de decor și pantă. Din cauza aspectului amenințător al intrării în aceste viraje, care în mod înșelător par strânse, ai instinctiv tendința de a frâna excesiv, după care, văzând că virajul nu pune nici o problemă, te destinzi nervos și apeși accelerația la fund. Dar imediat urmează adevăratul viraj strâns [illegible] ... și piciorul ezitând între frână și accelerație... wrong (© Depeche Mode).

Veți spune că, după ce înveți traseul cu pricina, toate aceste probleme dispar. Hm, cele mai multe viraje strânse de pe Alps RaceRoom Hillclimb sunt duble, alcătuind „S”-uri aproximative care, precedate și de intrările în aparente viraje strânse, dau probleme chiar și după antrenamente repetate și memorarea perfectă a traseului. Pur și simplu, aceste succesiuni de viraje sunt cu adevărat dificile, mai dificile decât curbele circuitelor clasice. Abordate la limită, presupun o coordonare absolut impecabilă și o stăpânire fără cusur a mașinii. Deși drumul este larg, nu este loc de greșeală, pentru că fiecare eroare, cât de mică, îți adaugă secunde întregi la timpul final.

Am apreciat încă un lucru la Alps RaceRoom Hillclimb. Producătorul a reușit să introducă mici denivelări, pe alocuri subtile, care adaugă încă un factor la dificultatea traseului. Sunt câteva locuri în care te trezești că ai o încărcare inegală stânga-dreapta pe pneuri. Că e vorba de puntea motoare sau de cea de direcție sau amândouă, această distribuție inegală a greutății





THE ALPS
RACEROOM HILLCLIMB

1 2 3 4 5 6

„S"-urile interesantului traseu de hillclimb adus de Retro Pack.



Alpii văzuți dintr-un BMW 3.0 CSL.

[illegible], mai ales la modelele din Retro, [illegible] nu au forță deportantă mare, ba chiar cele din [illegible] au foarte puțină raportat la vitezele pe care le pot atinge. Duse pe Alps RaceRoom Hillclimb, astfel de mașini pretind o atenție sporită la pilotare, [illegible] ce face din cuplarea mașinilor retro cu un aseme-[illegible] o idee excelentă a producătorului.

Dar, să nu vă închipuiți că hillclimb-ul din Retro este bun numai pentru mașinile din acest expansion. Nici nu vă imaginați ce nebunie este să iei un model din categoria Radical, sau un monopost de formulă, ori un Caterham, și să îl duci în limită prin Alpi. Este absolut ne-obișnuit să vezi astfel de mașini pe trasee de coastă în urcare și tocmai de aceea senzația este una [illegible] când un aer de prospețime semidementă într-un joc de simulare clasic. Foarte, foarte plăcute abordările [illegible] conformiste ale traseului Alps RaceRoom, care mă fac să afirm cât se poate de răspicat că Retro-ul își face banii fie și numai pentru acest hillclimb!

Despre care pot spune că este plăcut și pentru [illegible] pare că SimBin dau mai multă atenție esteticu-[illegible] spectaculosului vizual, probabil [illegible] pregătire pentru viitorul GTR 3, care ar cam trebui să reprezinte o re-voluție în seriile SimBin de simulare auto inclusiv sub aspectul graficii. Astfel, peisajul este foarte bine realizat, [illegible]xturile un pic mai îngrijite, distanțele la care se poate [illegible] mari, iar apariția unui lac pe lângă drum este o tușă de [illegible] pe [illegible] mai la nivel de Far Cry sau S.T.A.L.K.E.R. [illegible]

Polca și mazurca

Cea de-a doua pistă inclusă în expansion-ul Retro este circuitul de la Poznan. Este vorba despre o [illegible], deoarece acest circuit, ca și Alps RaceRoom Hillclimb, își face pentru prima oară apariția în jocurile produse de SimBin, nefiind o portare din Race Pro, [illegible]gurul titlu de consolă (Xbox360) al creatorilor suedezi de simulatoare auto.

Când am văzut pentru prima oară desenul acestui circuit, mi-am spus oarecum dezamăgit că pare cam ușor. Nu am văzut [illegible], nici curbe foarte strânse. Iar, la prima tură, parcursă în ritm lejer, de recunoaștere, nici nu am sesizat vreo diferență de nivel care să crească dificultatea tehnică a circuitului. Dar cât de tare mă înșelam mi-am dat seama numai când am început să apăs accelerația și să duc mașina în limită. Oricât ar părea de nevinovate la o parcurgere superficială, curbele circuitului de la Poznan sunt proiectate de-a dreptul asasin. [illegible] lor constă în faptul că nu au o formă clasică, [illegible] gândite [illegible] încât este foarte dificil să găsești un punct potrivit de frânare și o linie optimă de parcurgere pe care să poți accelera [illegible]. Sunt curbe care te păcălesc, [illegible] acestui [illegible] este [illegible] și acum, după [illegible] de antrenament.

[illegible] mă obișnuiesc [illegible] cât de [illegible] de abordare a curbelor de pe Poznan, că [illegible] se duce [illegible] Sâmbetei când schimb mașina. Repet, there is more than meets the eye about Poznan, iar eu recomand acest circuit pentru cei care vor să exerseze tehnicile de parcurgere a virajelor cu o anumită mașină. Încă o dată, Estul Europei demonstrează că este original și creativ în designul de circuite aparent benigne,



The Lady of the Lake.




Fără comentarii...


Aerul cool al clasicelor.

dar în oricând bezmetic – așa cum este cazul și cu Chayka, apărut inițial în Race Pro și adus pe PC în expansion-ul GT Power pentru Race 07.

De 5 euro fericire

Despre mașinile incluse în Retro nici nu am multe de spus, pentru că ar fi prea numeroase paginile de scris cu toate ... Astfel că mai bine ... Una lot cuprinde 8 modele, împărțite pe două categorii: în Retro Mix se află modelele mai ... BMW 3.0 CSL (1973), Chevrolet Corvette (1974), Chevrolet Camaro (1970), Opel Commodore GS 3001 (1971). În Retro Cool găsim modele pentru nostalgicii clasicismului auto: Volvo Amazon (1968), Volvo P1800 ES (1972), Mini Cooper S (1966), BMW 2002 (1971).

Mai vreau să vă spun despre ... o bucățică de istorie auto ... again and again ... pe ... Nordschleife, spre exemplu ... din acest expansion nu poate fi redată ... Sunt mașini făcute pentru asemenea ... și pentru Alps RaceRoom Hillclimb, parcă anume gândit să fie lansat la pachet cu ele. Este o absolută încântare să te dedai vitezei în astfel de ... pretențioase, ce necesită atenție ... pentru că o ... o greșeală, fiind foarte greu să recuperezi ... din ... derapajele necontrolate sau ... putere ... puțină forță deportantă ... remarcabilă ... de la ...

Mi-a plăcut foarte mult acest Retro pentru Race 07. Încă o dată vă spun că merită cumpărat, costul de 5 euro este pur și simplu extrem de mic la cât de mult are de oferit. Și tot încă o dată vă spun că, pe ... Race 07 și expansion-urile ... fi ... o mai ... a unui foarte ... GTA ... introdusă cu această ocazie disciplina hillclimb ... duce cu gândul la un alt vis, ce nu ... de imposibil ... un joc de raliu făcut de meseriașii de la SimBin... Deci, oricum l-aș lua, acest Retro ... semnă vești bune.

■ Marius Ghin...


Retro Pack rulez!

VERDICT LEVEL



- hillclimb
- modelele de mașini

PE SCURT:
... nu ne putem sătura niciodată. Cele din ultimul expansion pentru Race 07 sunt foarte atractive, atât ca aspect, cât și la condus, unde puterea motorului și forța deportantă mică reprezintă provocări specifice epocilor clasice ale automobilismului. Iar introducerea hillclimb-ului odată cu Retro aduce o noutate neașteptată în Race 07.

9

Gen ... Producător ... Distribuitor SimBin
Ofertant ... .com ON-LINE ...

CERINTE MINIME:
Procesor ... Memorie ... Accelerare 3D ...

ALTERNATIVA
Nu există o alternativă la Retro pe PC, deoarece modelele de mașini ... acesta se mai găsesc numai în Race Pro pentru Xbox360, iar pistele ... rândul lor unicat.

Terraria

Temeraria

Fac ce fac și mă întorc la sapă. Ceea ce e absolut ciudat, căci tocmai fuga de sapă m-a adus la oraș, iar mai târziu în redacția LEVEL. Unde mai pui că, tot de frica sapei, era cât p-aci să termin facultatea din prima. Însă nu e vina mea că, după o zi epuizantă de sapă, m-am ales doar cu o posibilă viitoare recoltă de cartofi pe care tot eu trebuie să-i adun. Unde-i aventura, unde-i loot-ul, unde-i Ochiul lui Cthulhu, unde-s pistoalele spațiale, unde-s pumnalele, unde-s Toiagul Regenerării și Toporul de Război al Nopții? În Terraria, desigur, nu la câmp! Și nici în Minecraft.

Minecraftvanid

Terraria este un platformer/sandbox 2D, construit în jurul formulei minecraftiane de a săpa cât mai adânc pentru a ajunge cât mai sus în lanțul trofic. S-ar putea spune că este un Minecraft în două dimensiuni, dar acesta nu este nici măcar jumătate din adevăr. De fapt, Terraria este un Minecraft în două dimensiuni, însiropat puternic cu esență de Metroid și Castlevania. Adăugați loot-ul și o grămadă de obiecte cu denumiri pompoase și efecte impresionante și veți obține un joc simpatic, proaspăt, adictiv, care merită să se lăfăie câteva săptămâni la rând în topul celor mai vândute jocuri de pe Steam. Ceea ce s-a și întâmplat, dovadă că și cei merituoși mai sunt răsplătiți din când în când.

Dacă, momentan, Minecraft e raiul constructorilor (acum aștept patch-ul 1.8 cu Adventure Mode, sper să nu dezamăgească), Terraria se axează mai mult pe aventură și explorare. La început, când crezi că ai în față o copie palidă de Minecraft, faci ce ai învățat să faci și îți construiești un adăpost sigur. Poate sapi o pivniță, ca orice gospodar. Sapi ce sapi, pătrunzi într-un complex subteran populat cu satane mari, mici și mijlocii. Fiindcă ești curios de mori, începi să cercetezi noi și noi metode de a-ți elimina competiția. Descoperi formule noi, te interesezi pe internet, întrebi prieteni și afli că unul dintre ei a reușit să invoce o satană cât juma de ecran care a dropat nuș ce căcărează epică din care și-a făcut țiuac magic. Normal că vrei și tu țiuac, că doar nu ești mai prost. Îți faci țiuac și te invadează o armată de goblini. Le dai cu țioacul în cap, le iei banii și-ți cumperi agheu de la vânzătorul de arme pripășit în coliba ta cu multe mese și scaune. După care te culci liniștit că n-ai aruncat 10 euro pe geam...



Bineînțeles, poți să nu faci nimic din trebușoarele de mai sus și să dezinstalezi scârbit jocul. Când începi cu un târnăcop și un topor și ești urmărit de flegme galbene și verzi cu mai puține puncte de viață decât degetele de la picioare, nu-ți prea trece prin cap că la un moment dat te vei războі cu Ochiul lui Cthulhu. Sau că poți curăța pământul blestemat plantând floarea soarelui. Și nici producătorii nu s-au chinuit să îți explice încă de la început cu ce ai de-a face în Terraria. Lipsa informației este o mare problemă, pe care sper să o văd remediată și în joc, nu doar pe internet. Există un ghid care umblă brambura pe lângă punctul de spawn și se mută la tine în casă cum are ocazia, dar nu l-am găsit foarte folositor. Mai mult m-a ajutat (și m-au convins să nu dezinstalez Terraria) un mic „let's play" pe YouTube și wiki-ul jocului. Cu părere de rău, n-am jucat foarte mult în multiplayer, însă single-ul oferă destul conținut (apuci să vezi și să faci cam tot în vreo 30 de ore) cât să justifice cu vârf și îndesat prețul de 10 euro. Pentru că mi s-a făcut o poftă nebună de Terraria, voi încheia aici. Cumpărați-l. Nu e Minecraft, e ceva diferit și la fel de bun, iar până la apariția patch-ului 1.8, nu cred că veți mai găsi ceva la fel.

■ cioLAN





VERDICT LEVEL

\+
- mobi
- explorarea
- multe obiecte

\-
- prost documentat
- interfață ușor suspectă

PE SCURT:
[illegible] proaspăt, adictiv, care merită să se lăfăie [illegible] săptămâni la rând în topul celor mai vândute jocuri [illegible] pe Steam. Ceea ce s-a și întâmplat, dovadă că și cei me-[illegible] mai sunt răsplătiți din când în când.

8.5

Producător | Distribuitor
ON-LINE

CERINTE MINIME:
Accelerare 3D

ALTERNATIVA MINECRAFT
În speranța că patch-ul 1.7 va adăuga mult așteptatul mod Adventure, nu-mi rămâne altceva decât să vă recomand Minecraft ca alternativă.

ricât de mult ai spune că nu-ţi plac filmele de groază în care apar draci şi sfâşie un biet amărât, nu te cred. Ba că nu e posibil, ba că ţi se par prosteşti, ba că dracul nu există, ba că zombii sunt prezenţi doar în laboratoarele secrete americane... Motive de doi lei. Ştiu că de fapt îţi e frică şi nu vrei să te faci de ruşine în faţa prietenei care a tras de tine să vă uitaţi la film. Ai vrea să poţi fi cel care rămâne stană de piatră în momentul în care sare dracul din dulap şi este sprijinul pentru comunitatea feminină a întregului cinematograf, dar ştii că, după nici cinci minute de la începutul filmului, ai fugi plângând din sală. Poate, dacă ai avea prezenţă de spirit, ai lăsa în spate o dâră de floricele, în caz că-ţi revine curajul până la sfârşitul filmului şi ai vrea să te întorci la locul tău. Ştim amândoi că sunt slabe şanse ca aşa ceva să se întâmple.

Problema este că nu prea se mai fac filme cu adevărat de horoare. Nimeni nu-şi mai dă interesul să facă un film sau, în cazul nostru, un joc care să-ţi facă inima să sară din piept. Nu, acum toată lumea vrea să vadă idilă şi dragoste furtunoasă, adolescenţi care se transformă în pisici sau mai ştiu eu ce ori corporatişti malefici care sunt detronaţi de o gaşcă de întreprinzători tineri, dar deştepţi.

Unde sunt vremurile de demult când îţi stătea inima în piept când te uitai la Cabana diavolului (nu 3) şi îţi tremura tricoul pe tine când te jucai Undying? S-ar putea ca, la sfatul doctorilor şi al farmaciştilor, producătorii să scoată elementele mai hardcore din produsele lor, pentru ca nu cumva să faci infarct ca prostul în timp ce scoate televizorul o limbă verde la tine.

Sfat prietenesc: dacă eşti unul dintre cei cărora li se maronesc un pic pantalonii la spate când simt o bătale prietenească pe umăr la o oră târzie din noapte, nu te uita la Cabana diavolului. De fapt, la partea a treia poţi să te uiţi. Oh, Bruce... Hahaha!

Un alt fel de aventură

Din câte am văzut în filmele cu americani, nu prea ai vrea să te pui rău cu mexicanii. Cică sunt răi şi ai dracului. Ar

Shadows of the DAMNED™

Infernul lui Dante la puterea n'şpea!





Loading screen



fi în stare să te muște de gât pentru că nu le-ai complimentat umplutura de taco și să te mănânce cu tot cu blugi dacă le faci cu ochiul la stop, deși ție doar ți-a intrat un bărzăune în ochi. No, acum gândește-te că mexicanul cu care ai vrea să te iei în piept este vânător de diavoli, e tatuat din cap până în picioare cu tot felul de simboluri cabalistice menite să îl protejeze de marele om



alb (și draci) și este supărat rău de tot pe viață pentru că dracul șef, El Tartor Numero Uno, El Diablo, Satanailă Ochi Frumoși, cizmarul Tălpii Iadului ș.a.m.d. i-a furat prietena. La propriu. A venit și i-a furat-o din casă.

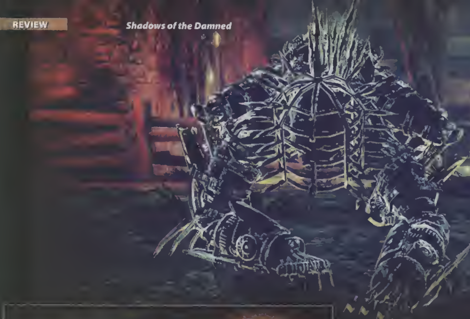
Dar să o luăm cu începutul. Fără niciun fel de preambul, jocul te aruncă de la bun început în lupta de clasă. Intri în pielea lui Garcia Hotspur, un mexican care se ocupă cu vânătoarea de demoni, atât în timpul liber, cât și în orele de lucru. Când se întoarce acasă după o istovitoare zi la birou, Garcia își găsește culbușorul de nebunii infestat cu draci care mai de care mai negri. Evident, îi ia la măciuci și sparge capete pe rupte. Până când apare Fleming. Cine să fie acest Fleming? Este chiar șeful lor, cel care are multe nume și niciunul nu rimează cu fluturași, oițe sau gumă Turbo. Sata Nicu. Ca orice drac ce se respectă, Fleming nu joacă cinstit și, în loc să se bată parte-n parte cu mucho macho latino-ul nostru, se ascunde în spatele fustei Paulei (prietena lui Garrrrsssssia), pe care începe să o absoarbă în același timp în vintrele sale și în iad.

(Paranteze)

O mică mare paranteză care trebuie să arunce de la început lumină asupra atmosferei și asupra dialogurilor din joc. Shadows of the Damned este plin de referințe legate de sex și de organele de reproducere masculine. Dar este explicabil. Jocul este făcut de japonezi și, eh, știm cum funcționează ei. Dacă nu sunt un falus pe ici, pe colo, o bucată de țâță aruncată printr-un colț și o blondă care se sparge în bucăți la fiecare cinci minute, le e greu să se concentreze asupra muncii.

Nu închid încă paranteza pentru că trebuie să vă spun și despre cei care au lucrat la joc, pentru a vă face o idee despre calitatea sa. Pentru că jocul este foarte-foarte fain. Cel care s-a ocupat de muzica din joc este nimeni altul decât cel care a realizat coloana sonoră a seriei Silent Hil, Akira Yamaoka. Soundtrack-ul este fenomenal. Au fost momente în care am stat ca la concert, cerând liniște în jurul meu pentru a putea asculta cum trebuie fiecare element al orchestrei. Akira nu numai că a compus muzica jocului, ci a participat activ la crearea sunetelor scoase de diferitele drăcii din joc. De exemplu, din când în când, dai nas în nas cu un demonache ce reacționează la lumină și o ia la pas, deschizându-ți drumul. Iar când se mișcă, cântă. Dar nu ce te-ai aștepta, ci face niște vocalize tribale fantastice. Jos pălăria pentru sunet.









Cel de-al doilea producător al jocului ce merită menționat este Shinji Mikami. Pentru cei cărora numele nu le spune nimic, Shini Mikami este producătorul seriei Resident Evil. El s-a ocupat de la cap la coadă de ceea ce este Resident Evil de la începuturi. Pe lângă seria Resident Evil, Mikami a fost mare sculă pe basculă și la un alt titlu foarte important al scenei nipone, Devil May Cry. Cel de-al treilea nume mare din spatele lui Shadows of the Damned este Goichi Suda, pe care îl cunoaștem datorită unor jocuri ca Moonlight Syndrome sau killer7.

Înapoi la Gaaarrrsssssiaaaaaaa

După cum spuneam, Fleming o fură pe Paula și o duce în Iad. Garcia nu se sfiește să sară după ei pentru a salva iubirea vieții sale. Foarte asemănător ca intrigă cu Infernul lui Dante, dar foarte diferit ca mod de abordare.

De la început până la sfârșit, Shadows of the Damned este un șir întreg de chicote. Aghiotantul și cel mai amuzant personaj al jocului este Johnson. Acest Johnson este un demon care a urât Iadul dintotdeauna și a fugit în lume cu ceva vreme în urmă. Când Garcia s-a apucat să nimicească cohortele drăcești, Johnson i s-a alăturat cu dragă inimă, oferindu-i întreg sprijinul său. Cu un accent britanic superb și un simț al umorului incredibil, Johnson transformă jocul dintr-un Painkiller clasic, într-un adevărat Monkey Island, plin de replici cretine și amuzante. Din nefericire pentru atmosfera jocului, Garcia nu se ridică niciodată la înălțimea companionului său, rezumându-se în general la replici de genul Garcia Smash! sau Nimeni nu se pune cu Garcia!. Niciodată nu am suportat oamenii care vorbesc despre ei la persoana a treia. Cu toate acestea, chiar și Garcia are momentele sale bune (de obicei la începutul fiecărul capitol) și scoate din el niște povești ce te lasă cu gura căscată. Cum ar fi cea despre cum și-a întâlnit iubirea vieții sale, pe Paula. Ei bine, pe Paula a întâlnit-o într-un tomberon. Evident, sună stupid, dar nu vreau să vă dau spoilere, pentru că jocul curge prea frumos pentru a-l strica eu.

În toată profunzimea sa, Johnson nu este nimic altceva decât un craniu plutitor. Dar cum niciun demon nu este doar ceea ce pare, nici Ionuț nu este doar o tigaie ordinară. La comandă, se transformă într-o torță, într-un pistol denumit foarte sugestiv Boner, într-un shotgun nimicitor sau într-o mitralieră ce trage cu dinți. În urma luptelor cu boșii din joc, Johnson primește câte un upgrade important, modificând modul în care fiecare armă funcționează.

Surprinzător este faptul că modul secundar de foc al armelor este foarte original. Fiecare dintre ele este ceva nemaivăzut până acum și stai să te gândești cum am putut trăi fără ele până acum. Surprinzător este și faptul că jocul este foarte original și interesant. M-am cam dezobișnuit să joc ceva care să mă surprindă prin gameplay și prin ideile sale interesante. Cel puțin luptele cu boșii sunt incredibil de mișto și atipice. Fiecare dintre ei este o surpriză plăcută și, mai ales, provocatoare prin acțiunile pe care trebuie să le întreprinzi pentru a învinge. Întregul joc este o surpriză plăcută.

Din secunda în care ajungi în Iad, surprizele se țin lanț. Locul cu smoală și pucioasă nu este deloc ceea ce te-ai aștepta. Niște cazane în care Aghiuță ar fi învârtit niște



Viva Las Vegas





My name is Gonzales, Speedy Gonzales

nefericiți cu o furcă ar fi fost prea pe tiparele noastre. De aceea, japonezii au schimbat modul în care iadul ne este cunoscut nouă, muritorilor de rând. Putemice tendințe steampunk au transformat iadul într-un loc în care industria se află la loc de frunte, amestecată cu elemente mistice care te lasă să înțelegi că nimic nu este ceea ce crezi. Diavolii cei mari trebuie să câștige în alegeri pentru a-și putea păstra pozițiile de frunte, iar cei mici trebuie să muște multe funduri pentru a prinde un loc în consiliu. Peste tot vezi afișe prin care se preamăresc faptele de vitejie ale șefilor sau postere prin care ți se aduce la cunoștință prin ce vei trece dacă vei călca pe bec.

Și pentru că tot am adus vorba despre bec, să știi că lumina îți este cea mai bună prietenă în iad. Din loc în loc vei fi înconjurat de o beznă atât de deasă încât doar faptul că stai în ea îți scade sănătatea. De aceea trebuie să tragi în capetele de țap agățate ici colo, pentru a putea goni întunericul și a răsufla ușurat sub un felinar. De ce în capete de țap, te întrebi? Păi pentru că, după cum ne spune Johnson, toată lumea știe că țapul este o sursă excelentă de lumină. Pun pariu că nu știai acest lucru.

Bezna despre care vorbeam nu este rea doar pentru că îți suge din sănătate. Ea mai face și ca majoritatea dracilor să devină imuni la zama de pistol. Așa că... acum înțeleg de ce minerii sunt atât de răi când ies din mină. Întunericul este al dracului.

Pling și plong

Nu se putea ca totul să fie frumos până la capăt. Jocul este fantastic de liniar. Atât de liniar încât, după ce îl termini de jucat și încerci să ieși dintr-o cameră, nu mai știi să iei curbe. Vei rămâne mirat în fața unui perete și te întrebi de ce nu este o ușă acolo și trebuie să îl ocolești pentru a ajunge la baie. Dar asta nu e chiar cea mai stresantă caracteristică a jocului.

Demenții ăștia de japonezi (pentru că sunt demenți) nu s-au putut abține ca, într-un joc care altfel ar fi foarte macabru și cu o atmosferă de film de groază, să nu bage sunete și elemente grafice și de gameplay parcă desprinse din Mario sau Pokemon.

Pentru a deschide o poartă trebuie să te duci să culegi o căpșună gigantică pe care trebuie să o oferi capului înfipt în ușă sau poate un creier sau o prăjiturică. Este foarte deconcertant și îți vine greu să iei jocul în serios în momentul în care, printre mormanele de cadavre în putrefacție, vezi tronând o căpșunică ce strălucește de curățenie. Inclusiv stilul grafic este diferit. Parcă a fost luat cu copy/paste dintr-un joc cu Strawberry Shortcake și aruncat în iadul din Shadows of the Damned.

Cel de-al doilea element complet aiurea din joc sunt diamantele ce sar în prostie în momentul în care omori un drac. Se umple ecranul de sclipirici și mai ales boxele de sunete scoase de slot machines. Jocul nu este deloc serios la acest capitol. Tot felul de referințe la sex brutal combinat cu sunete de jackpot și căpșunele nevinovate fac un melanj destul de dubios. Cel puțin pentru mine.

Shadows of the Damned este unul dintre jocurile foarte faine ale acestui an. Incredibil de amuzant, deși nu cu un umor destinat celor mici, plin de acțiune și de originalitate și cu un soundtrack genial, Shadows of the Damned este clar unul dintre jocurile pe care merită să le ai pe raft.

■ **Koniec**





VERDICT LEVEL

+
- muzică extraordinară
- idei originale
- umor deosebit
- realizare grafică de excepție

−
- unele animații un pic cam țepene
- foarte liniar

PE SCURT:
Un joc excelent pe care nu trebuie să-l scapi.

8.5

Gen ... Producător ... Distribuitor ...
Ofertant ... ON-LINE ...

ALTERNATIVA DANTE'S INFERNO
Dacă mai ai chef să cobori în iad după persoana iubită, dar nu vrei să o faci cu un mexican, o poți face cu Dante, încercând să o salvezi pe Beatrice.

DiRT3™

Unde-s noroaiele de altădată?

Raliul mi s-a părut întotdeauna un sport interesant, adesea spectaculos și o adevărată probă de cunoștințe, reflexe, inteligență și bărbăție pentru piloți. Cu toate că nu mă îmbulzesc când se mai organizează vreo etapă prin Brașov, în mare parte din pricina celorlalte maimuțe curioase care ornează tușa și nu m-aș deplasa neam în Cucuieții din Deal cu scopul unic și clar de a mă holba la bolizii care mănâncă pământul (fie el asfalt, pietriș, noroi sau zăpadă), am oarecum respect pentru echipele care participă activ în astfel de întreceri. E lucru știut, mașina de raliu, reglată corespunzător, oferă cel mai mult feedback șoferului, motiv pentru care în astfel de curse putem vorbi despre o comunicare intensă bidirecțională, între bolid și om. Trebuie să știi să-ți pregătești mașina pentru specificul fiecărei probe, să fii prevăzător și să alegi între precauție și risc.

Încotro?

Cred că sunt puțini cei care n-au păpat Colin McRae Rally 2 pe pâine, de departe preferatul meu din serie, alături de CMR 2005, și cred că au aflat destui și despre excelentul simulator Richard Burns Rally. Odată cu primul Colin McRae DiRT, Codemasters au început o tranziție spre ceva diferit, adaptând formula pentru a păstra pe cât posibil vechii fani, atrăgând simultan și mai noii butonaci, cu scopul de a-și mări numărul de cumpărători și astfel ieșind cumva dintr-o nișă peste care interesul publicului începea să apună, cel puțin comparativ cu piața jocurilor video, în plină explozie. Grafică de-ți pică fălcile pentru vremea respectivă, interfață cool și tot felul de zorzoane care nu l-ar interesa în mod normal pe puriști sau ar fi cel mult un fel de bonus. Bașca probe ca Hillclimb, nu tocmai raliistice, ca să mă exprim astfel. Așa se face că DiRT 2 a venit cu un stil (și mai) americănos, nu tocmai atrăgător pentru majoritatea pasionaților de raliu pe care-i știu, dar și cu niscai



Head2Head pe vreme rea



Săru-mâna pentru split screen!



probe care să mai diversifice gameplay-ul. În același timp, dificultatea de bază a fost redusă considerabil, ca și posibilitățile de configurare a mașinii. În schimb, s-au turnat tone de bling și modul Career a încercat cumva apropierea de viața unui pilot de raliu, cu meniuri care te plimbau prin zone din propria rulotă, te scoteau în mijlocul fanilor și cu un sistem de banter radio destul de simpatic, unde adversarii te lăudau, îți condamnau manevrele mârșave sau făceau puțintel mișto de tine, chiar în timpul cursei. Nu pot să spun că m-a încântat în mod deosebit meniul, care prin puzderia de animații inutile m-a făcut să aștept mai mult decât ar fi cazul să intru în pâine, în schimb ideea cu radioul a făcut cu siguranță curseie mai interesante. Potențialul maxim de simulare a fost și el ușor... ajustat, așa că până și pe nivelul maxim de dificultate te trezeai cu un soi de asistență sau alta, nu foarte deranjantă ce-i drept, care nu distrugea provocarea. Fiindcă motorul Ego face o treabă onorabilă cu simularea traseelor și a componentelor de bază ale mașinii, iar ceea ce rezultă este un soi de realism ajustat pentru a oferi distracție, punct în care aș minți să spun că nu reușește.

DiRT 3, despre care pot aduce exact aceleași laude pe care i le-am oferit predecesorului în materie de grafică și optimizare, merge și mai departe, descotorosindu-se de titulatura „Colin McRae", pe care-l lasă să se odihnească în pace, și optează în schimb pentru promovarea prin imaginea unor piloți „cool" precum Ken Block, însă nu neapărat unii la care fanii raliului se uită cu cei mai buni ochi. Totul a luat o întorsătură către show și în fiecare mic amănunt al jocului se simte un iz american, ceva din dorința de a atrage un public care în mod normal s-ar mulțumi cu arene Monster Truck sau Destruction Derby, adică departe de feeling-ul așezat, european. Ca dovadă, sistemul de tuning a fost simplificat și mai departe, iar pe nivelul minim de dificultate, adică asistență maximă, bolizii seamănă mai degrabă cu trenulețe care merg pe o șină, urmând trasa ideală, indicată și ea vizual (inutil în acest caz fiindcă oricum nu prea ai cum să ieși de pe ea în acest mod), iar utilizatorului nu-i rămâne decât să tragă vag din volan în direcția dorită și să nu uite să accelereze (fiindcă de frânat se ocupă și calculatorul, când e cazul). Prin comparație, nivelul maxim de dificultate al DiRT 3, deși pune probleme serioase celor bezmetici, este absolut lejer pe lângă dificultatea minimă din Race 07. Poți să joci DiRT 3 cu schimbător manual, fără asistență, până ajungi să te crezi un mare maestru, dar când treci la un titlu SimBin, vei primi inevitabil o palmă groasă de realism peste față și vei fi forțat să-ți recunoști statutul de n00b și eventual să te pui pe învățat condusul virtual... pe bune. Din acest motiv, cei care vor mai mult control și realism ar trebui să se oprească la primul DiRT, însă asta nu face în niciun caz din noua ediție un joc rău, după cum veți vedea.

Look ma', no wheels!

Am stabilit deja că, deși DiRT 3 se înclină mai degrabă spre simulare decât arcade, pune frână undeva la 60-70% și totodată oferă o mână generoasă de ajutor habarniștilor care vor să se simtă șmecheri fără să depună vreun efort deosebit. Eu unul l-am jucat pe tastatură (fiindcă merge destul de bine și așa), după care am trecut la gamepad pentru un control mai fin al accelerației și frânelor. A fost parcă mai bine, însă nu m-a satisfăcut stick-ul analogic în situații în care aș fi vrut să pot învârti precis volanul, așa că am trecut succint la un volan decent, pe care îl recomand celor care vor să profite din plin de experiența oferită de joc. Am fost totuși dezamăgit de implementarea feedback-ului, aiuristică pe alocuri și care în tot cazul nu oferă nici pe departe atâtea informații despre starea mașinii pe cât ar fi de așteptat în cazul unor astfel de curse. E plăcut, poți face niște șmecherii foarte frumoase dacă alegi calea manuală și apar obstacole delicioase, care amintesc că, de multe



Săritura în lungime, varianta DiRT



California Love


Gogoașa infuriată


Un fleac, am luat un elefant pe capotă mai devreme...


V-am spart!

ori, o curbă strânsă luată prudent, la limita posibilităților mașinii, cu 40 la oră, poate fi mult mai palpitantă decât să-ți împingi adversarul în prăpastie gonind nebunește, însă până la realism mai sunt câteva checkpoint-uri de trecut. Mi-a dat cumva senzația că a fost construit pentru a fi jucat în mod ideal cu gamepad, pe niște setări intermediare spre avansate de control manual. Totuși, disculpându-i de marea sa vină de a nu fi un simulator adevărat, descoperim un titlu de o calitate excepțională, foarte distractiv și antrenant, care arată considerație atât pentru raliu, cât și pentru alte tipuri de curse conexe, mai de spectacol și țintite spre un public diferit.

Vizual, dar și cu impact major în gameplay, s-au strecurat în sfârșit ninsori, porțiuni cu gheață și furtuni în care toarnă cu găleata, unde fiecare greșeală te poate costa cursa. Frustrarea asta este eliminată parțial de flashback-uri, limitate ca număr în funcție de dificultate, prin care poți derula câteva momente înaintea unui dezastru și relua cursa din punctul în care ai timp să eviți greșeala fatală. Pentru a oferi ceva și celor pricepuți, primești puncte de reputație în plus pentru fiecare flashback nefolosit, care te ajută să deblochezi mai repede noi mașini și probe. Din păcate, traseele sunt mai puține la număr decât m-aș fi așteptat, iar înșiruirile de curse te aruncă adesea pe o variantă puțin modificată sau inversată a unui circuit peste care îți dai seama că ți-ai mai târât roțile de câteva ori. Nici numărul total de mașini disponibile inițial nu-i tocmai colosal, dar explicația a venit repede când jocul m-a anunțat despre DLC-urile disponibile deja (exclusiv, mai dă-o naibii!!) pe Games for Windows Live. Cu un singur pachet gratuit și o hoardă de adiții contra cost, jocul ajunge să coste peste 80 de euro înainte să se simtă că ar fi un produs complet. În plus, detestabilul G4WL te forțează să-ți faci și acolo cont, chiar dacă ai varianta Steam, atât pentru a cumpăra conținutul suplimentar, cât și pentru a butona multiplayer-ul online. Cât de greu ar fi să-și facă propriul sistem in-game și să nu te mai bată la cap cu porcăria sinistră de serviciu Microsoft? Ca să nu mai spun că progresul înregistrat în single este anunțat separat de cel din multiplayer, implementare tâmpițică. Pe un ton pozitiv, este simplu și rapid să intri în acțiunea on-line, iar conexiunea nu mi-a făcut nici cea mai mică problemă.

În Gymkhana să ne măsurăm!

Pe lângă probele clasice de raliu, cu majoritatea traseelor atât de scurte încât am avut impresia c-o dau dintr-o specială în alta, DiRT 3 vine și cu alte tipuri de curse, majoritatea incitante și pline de farmec, în funcție de gusturi. Gogoașa de pe tort este Gymkhana (singura probă la care Ken Block excelează cu adevărat în realitate), care n-are nicio treabă cu raliul. Acolo ai arene și mașini pregătite special pentru asta, iar scopul este să derapezi spectaculos în jurul unor obiecte (un fel de dans la bară), să spargi blocuri și panouri, să te învârți în jurul propriei axe și în general să o ții într-o jonglerie continuă pentru a acumula mai multe puncte decât adversarii. În mod amuzant, deși sistemele automate sunt adaptate și pentru astfel de probe, aici am apreciat cel mai mult posibilitățile de control manual, care mi-au permis adesea să ating un punctaj enorm față de ceilalți concurenți, amintindu-mi mai degrabă de Tony Hawk's Pro Skater decât de un joc cu mașini. Gymkhana va enerva cu siguranță puriștii, însă pe mine m-a distrat poate mai mult decât cursele normale. Avem și Head2Head, un face-off cu un singur adversar în care se gonește în paralel pe trasee adiacente, despărțite, RallyCross-ul deja binecunoscut, un TrailBlazer plin de salturi cu buggy-uri și camioane, dar și LandRush, unde poți pune la treabă cele mai mari spoilere văzute vreodată. De asemenea, în single mai poți opta pentru Time Trial (întrecere cu „fantome" pentru timpul cel mai bun) sau Single Race.

Când vine vorba de carieră însă, botezată Tour, nu pot spune că am fost impresionat. Pe cât am înjurat uneori abordarea socială din DiRT 2, pe atât mi-a lipsit aici. Treci prin cele 22 de cupe ca prin brânză, nu ai anumite obiective interesante, eventual date de echipă sau sponsor, ci pur și simplu te arunci în cele patru sezoane deblocate succesiv și încerci să fii cel mai bun, deschizând pe parcurs destul de repede conținut inițial inaccesibil, dar fără surle și trâmbițe. Mai ales că, fără excepție,



Luați-o p-asta cu 80 la oră pe manual!

mașinile noi sunt clar mai bune decât cele inițiale și au și nefericitul dar de a-ți oferi puncte de reputație suplimentară dacă le folosești, făcând neatrăgătoare perspectiva continuării carierei cu o mașină folosită anterior. Și cum naiba să abandonez bunătate de Renault 5? Nici gând, nu le-am intrat în joc și am micționat pe ele puncte! Tuning amănunțit, îmbunătățirea pieselor pe durata carierei și alte astfel de treburi frumoase nu sunt de găsit aici. Luați fraților lecții de la NFS Porsche, doar n-o fi atât de greu să pui jucătorul să impersoneze un pilot profesionist și să-i dai tot felul de misiuni speciale, evenimente inedite și obiective pe termen scurt și lung care să-ți influențeze cariera și să te poarte preferabil prin ramificații destul de clare și interesante, adăugând și rejucabilitate. Pe la treimea lui Tour m-a apucat o plictiseală de moarte și am fugit direct în multiplayer, așteptând ceva acțiune adevărată.

Ciupiți-mă, că visez!

Când am văzut prima dată opțiunile, a trebuit să mă frec la ochi de câteva ori, fiindcă nu-mi venea să cred: DiRT 3 are LAN și multiplayer local split screen! O-hoo, de când n-am mai văzut așa ceva pe PC și cât de binevenite sunt opțiunile astea. Evident, cu prima ocazie, am pasat cumnatului al doilea controller și am scrâșnit împreună din roți în toate probele posibile, testând mașină după mașină. Culmea este că nesimțitul de joc mai rulează și fluid, cu mai totul activat la maxim, iar cei cu PC-uri mai puțin actuale n-au de ce să-și facă prea multe probleme, fiindcă jocul se scalează bine și pe acestea fără să-și piardă mult din farmecul vizual. Dacă vrei să-ți faci propriul server, ai ocazia să stabilești strict assist-urile permise, tipul de control, ba chiar să limitezi participanții la vedere din cockpit. Exclusive pentru multiplayer apar câteva moduri noi. În Outbreak apare o epidemie luată la atingere, iar cei infectați primesc puncte pentru transmiterea ei la cât mai mulți supraviețuitori, în timp ce supraviețuitorii trebuie să se ferească pe cât posibil pentru a strânge punctajul maxim. Transporter este un Capture the Flag clasic, iar invasion vine cu un Gymkhana derivat într-o vânătoare de cartoane cu extratereștri pe puncte, unde trebuie totodată să eviți biocuriie teal. Să nu uităm de Joyride care, după cum sugerează numele, te lasă la plimbare lejeră pe orice traseu și în orice condiții, ocazie perfectă pentru un antrenament serios.



În sfârșit cu plugușorul!

Și totuși... se mișcă!

Cu excepția dezamăgitorului mod Career și a probelor de raliu care mi s-au părut extrem de scurte, pot spune că nu m-am mai distrat în halul ăsta cu un racer de la Flatout Ultimate Carnage încoace. DiRT 3 e plin de adrenalină, oferă suficient control manual și o puzderie de moduri de joc single și multi care să te țină în priză o bună bucată de vreme. Îi reproșez tuning-ul simplist, aidoma sistemului de avariere (în afară de motor și roți, care oricum cedează ridicol de greu, nu ai parte de necazuri mai complexe), reușit mai mult sub aspect vizual. Are o grafică de pici, se mișcă fluid, timpii de încărcare sunt acceptabili, iar noile condiții atmosferice dinamice, alături de ciclul zi/noapte, cu impact major asupra gameplay-ului, îl fac mult mai atrăgător decât iterațiile anterioare. Dacă nu vă deranjează că pentru a beneficia de tot conținutul aveți de scos vreo 80 de euro din buzunar, că e mai bine să porniți Winamp în fundal decât să ascultați leșinătura de soundtrack sau vocile abjecte integrate în joc și că puteți pune ABS și control electronic al tracțiunii pe mașini clasice, care n-au visat vreodată așa ceva, veți avea parte de o porție sănătoasă de amuzament auto.

■ **Caleb**

Era să fac infarct când am văzut costul total pentru DLC-uri

Games for Windows — DiRT 3 — Current balance — 3 of 12

BMW M3 Rally	160
Chevrolet Camaro SSX Conc...	160
Colin McRae Vision Charity ...	160
DiRT 3	3600
Ford Focus ST Rallycross	160
Free Car Pack	✓
Lancia Delta S4 Car Pack	160
Mini Gymkhana Special Pack	160
Monte Carlo Track Pack	800
Power and Glory Car Pack	480
Scion tC	160
Teams and Cars Unlock Pack	240

Colin McRae Vision Charity Pack
Size 69 13 MB
Rating PEGI 12+

VERDICT LEVEL

+
- grafică superbă, efecte sonore bune
- rulează fluid, arată bine și pe junghiuri
- control convingător și satisfăcător, demi-sim

−
- modelare simplistă a avariilor, mai mult vizuală
- tuning redus ca posibilități
- cam puține trasee, care se repetă cu variațiuni

PE SCURT: Deși o cam ia pe arătură de la orientarea pe raliu clasic, simplifică aspecte și nu este simulator până la capăt, pentru mine, rămâne cel mai distractiv joc pe patru roți de la Flatout: Ultimate Carnage destinat publicului larg și, sub multe aspecte, cel mai bun din seria DiRT.

8.9

Gen Producător Distribuitor
Ofertant ...com ON-LINE
CERINȚE MINIME: Procesor Memorie
Accelerare 3D MB

ALTERNATIVA AVEȚI DE UNDE ALEGE
Dacă vreți simulare, încercați Race 07, cu o puzderie de expansion-uri și addon-uri. Preferați un sistem de distrugere frumos, care să vă lase să treceți linia de sosire alergând pe-o roată, și probe [illegible]? Atunci Flatout: Ultimate Carnage e numele distracției. Nu uitați de Trackmania United Nations Forever și nici de ultimul Hot Pursuit, alegeri bunicele pentru ronțăit cauciuc pe [illegible].

SBK® 2011

FIM SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

la o gură de bordură

De câte ori am auzit poveștile cu lumea care se află într-un ciclu ce se repetă la nesfârșit, că suntem într-un loop continuu temporal, am ridicat din umeri și am ignorat nebunii care le debitau. Dar acum, după ce am trecut un pic prin viață, am băgat de seamă că, într-adevăr, ne învârtim pe circumferința unui cert al timpului și, din când în când, ajungem să retrăim aceleași vremuri. Câteodată este bine, câteodată este rău. Hainele revin la modă, moduri de gândire medievale se văd la din ce în ce mai multe persoane, Coca Cola și Pepsi readuc sticlele de altădată pe rafturile magazinelor, vânzând drept ceva nou un concept vechi, și câte și mai câte.

Cum noi ne învârtim în zona jocurilor pe calculator, să vedem ce revine în prim-plan. Când tehnica a evoluat, toată lumea s-a zbătut să lanseze jocuri cât mai realiste, cu fizica prezentă în natură, încercând să oglindească tot mai mult din realitățile noastre de zi cu zi. Ergo, au ieșit pe piață niște simulatoare auto și moto de trebuia să stai cu manualul de fizică în față pentru a înțelege ce se întâmplă cu tine. Apoi lumea s-a prostit. S-a săturat de realism și a început să dea în arcade. Turbo chargere peste tot, tot felul de cascadorii parcă desprinse din filmele cu Cichi Chan, ce mai... o nebunie fizic imposibilă, dar foarte antrenantă. Acum însă, arcade-ul pierde din nou teren în fața realității. Slavă Domnului! Mă săturasem să mă dau cu motocicleta pe curcubeie la capătul cărora să mă aștepte o găleată cu galbeni.

Înapoi în viitor

Tendința de a renunța la arcade s-a simțit în seria SuperBike deja de anul trecut, când SBK X a adăugat și un mod realist de competiție, pe lângă modul Arcade. În urma reacțiilor mai mult decât pozitive, anul acesta, Milestone a renunțat complet la prostioare și s-a concentrat să ne ofere o experiență cât mai aproape de realitate.

Chiar și așa, pe cei care nu vor să se chinuie să stăpânească un bolid între picioare și care doresc doar o distracție scurtă și nevinovată pe un circuit dedicat profesioniștilor, setarea cea mai de jos a realismului îi va mulțumi pe deplin. Cele trei trepte de dificultate fac jocul o alegere perfectă pentru orice entuziast al motociclismului de viteză, prima fiind perfectă pentru amatori, iar cea de-a treia pentru nebuni sinucigași.

Înlocuind modul Arcade prezent anul trecut



Hehe! Uite, are Hello Kitty pe parbriz


Care mi-ai pus piedică?




Dăte bă, că vine EU!

(și deloc regretat), SBK 11 ne aduce modul Tour care ne provoacă să facem 50 de challenge-uri ce ne poartă pe toate circuitele de concurs prezente în joc. Unele dintre ele sunt foarte interesante și FOARTE grele, pe când unele sunt stupid de ușoare și cu o tentă puternică de arcade. Restul modurilor de joc sunt aceleași prezente de ani buni, ca Quick Race, Career și Time Attack.

Interesantă este găselnița celor de la Milestone din modul Career, prin care interacționezi cu inginerul de la boxe. Acesta îți va seta felul în care motocicleta reacționează la comenzi în funcție de dorințele tale, într-un mod foarte interactiv. Ba chiar, înainte de cursă, poți ieși cu motocicleta la o tură să vezi cum se comportă pe pistă, înainte de a intra în competiție. Dar trebuie să ai mare grijă, căci setările nu se fac instant, inginerul având nevoie de timp pentru a-ți bibili motorul. Cum fiecare etapă înainte de cursă este limitată de timp, este posibil să te trezești prea târziu să-ți facă setările. Cu toate acestea, nu vei face setările de prea multe ori, deoarece presetul oferit de el, atât pentru calificări, cât și pentru cursă, este mai bun decât ar putea gândi 90% dintre noi. Plus că te ține departe de locul unde jocul este cu adevărat distractiv, de pistă.

SBK 2011 este o îmbunătățire vădită față de predecesorul său de anul trecut, dar punctele sale forte nu se văd la prima vedere. Din punct de vedere grafic, jocul este exact la fel, modificările sunt doar sub capotă și sunt legate de modul cum se comportă motorul în cursă și de cum reacționează AI-ul la ceea ce faci tu pe pistă. AI-ul este unul dintre cele mai avansate din ce mi-a fost dat să văd până acum, mai ales când joci pe dificultate maximă. Îți închide unghiurile de depășire în prostie. Ba chiar ajungi să faci spume la gură când nu reușești nicicum să treci de cei de pe locul 1 și 2, care par a fi vorbiți între ei să lucreze în echipă pentru a nu le răpi laurii.



Cu toate că s-a lucrat foarte mult la joc, mai sunt unele lucruri un pic forțate. Se întâmplă foarte des să pierzi aderența pe roata din spate în curbe ce se iau cu viteză. Și este stânjenitor să fii în pluton, să mergi [illegible] cu care merg toți, să fii la aceeași înclinație cu motorul și să fii singurul care cade ca prostul. Dacă tot se respectă realitatea, apăi vreau ca legile fizicii să se aplice tuturor participanților la trafic, nu doar mie.

Pe lângă scăpările minore de gameplay, SBK 2011 este chinuit de o mare problemă care atinge mai ales modul Career. Timpii lungi de încărcare fragmentează jocul și te fac să-ți pierzi cheful de joc, mai ales dacă intri în prima după o cursă făcută fenomenal, iar apoi o feștelești rău de tot în a doua pentru că ți-ai pierdut concentrarea. Într-adevăr, ai avea ce face la boxe între sesiunea de antrenament, cea de calificări, iar apoi cursa în sine, dar după ce faci asta de cinci-șase ori, ai vrea poate să sari peste ele direct în cursă. Și asta înseamnă minute bune de benoclare într-un ecran de load.

Spre deosebire de MotoGP 10/11 (cu care nu te poți abține să nu îl compari), în sfârșit poți să te alergi cu alți prostani în mod online. După ce m-am chinuit ca un nebun cu MotoGP, cu SBK 2011 nu a fost nimic mai simplu decât să găsesc un joc și să mă dau cu viteze amețitoare cu alți tembeli. Măcar și pentru modul online care funcționează, merită să cumpărați SBK-ul.

■ **Koniec**







VERDICT LEVEL

+
- mod online funcționabil
- s-a renunțat la arcade, iar AI-ul este de competiție

−
- timpi mari de încărcare
- mici scăpări prezente pe pistă

PE SCURT:
O îmbunătățire față de varianta de anul trecut, îmbunătățire ce nu se observă grafic, ci doar în gameplay. Dacă nu ai chef să te dai pe un simulator, rămâi la versiunea de anul trecut, căci este mai bună pentru așa ceva.

8

Gen Sim Moto **Producător** Mil[illegible] **Distribuitor** Black Bean
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** sbkthegame

ALTERNATIVA MOTOGP 10/11
[illegible] de ani de zile al SBK-ului, MotoGP pierde în fața [illegible] doar prin lipsa unei componente online funcționale. Nu poți spune [illegible] cele două jocuri este mai bun, totul depinzând de gustul fiecăruia.

F4bl3

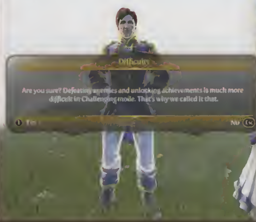
FABLE III

Deşi au promis o lansare simultană pentru Cutia X şi Cutia Milei, mai marii Microsoft-ului s-au făcut că plouă şi ne-au oferit varianta pentru PC la câteva luni bune după lansarea versiunii pentru Xbox360. Piarii celor două companii (Lionhead şi Microsoft) ne-au asigurat că timpul a lucrat în folosul posesorului de PC. Experienţa, însă, m-a învăţat că, atunci când este implicată o portare, timpul rareori lucrează în favoarea PC-ului.

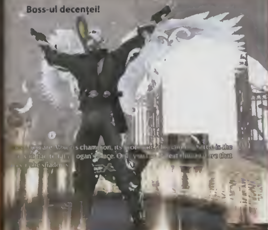
Industrial

Fable 3 ne aruncă într-un Albion în plină revoluţie industrială, iar tu eşti al doilea copil al Eroului Al Bătrân (adică tot tu din Fable 2), trecut acum în neființă. La cârma ţării lâncezeşte Logan, fratele tău mai mare, un tiran clasic, de dicţionar, pe care va trebui să-l detronezi prin orice mijloace şi, odată revoluţia înfăptuită, să demonstrezi că eşti un monarh mai abil decât [illegible] de frac'tu. Ce urmează e o povestea simpluță a clasicului erou/asupritor prezentată în la fel de clasicul stil molyneuxian.

Ca să încep articolul pe un ton optimist, mă plec în faţa artiştilor de la Lionhead. Jocul nu impune noi standarde în materie de fotorealism în grafică, ba chiar se vede de la o poştă că este o portare nu prea bibilită care a ieşit cam şifonată şi prăfuită din Lada de zestre ics, unde a fost ţinută câteva luni bune înainte să fie donată sărăntocilor cu PC-uri. Însă, cum se întâmplă destul de des în industria jocurilor, o mână de artişti talentaţi reuşesc să acopere perfect găurile săpate de ingineri. O sursă majoră de inspiraţie pentru stilul grafic din Fable 3 a fost revoluţia industria-



Sigur...


Boss-ul decenţei!



din Europa. Deşi nu sunt un mare fan al perioadei, estetica noului Albion m-a cucerit instant. Arhitectura şi moda specifice unui orăşel european din secolele XVIII - XIX au fost adaptate stilului caracteristic seriei, iar rezultatul este un Albion foarte plăcut ochiului (pe criterii estetice, nu tehnologice, mama ei de portare).

Dacă primul Fable îmi amintea de un basm popular englezesc, Trelul a schimbat puţin macazul şi, după o scurtă plimbare prin cartierul industrial al Bowerstone-ului, ţinut sub papuc de maleficul industriaş Reaver (poate îl mai ţineţi minte din Fable 2), parcă am început să simt în ceafă o răsuflare rece şi uşor pesimistă. Pe care am atribuit-o la început deadline-ului, dar la o analiză mai atentă a compoziţiei chimice s-a dovedit a fi stafia moşneagului Dickens. N-apucă, săraca, să bântuie prea mult prin Fable 3, căci şugubeţii din subordinea lui Molyneux nu s-au luat foarte în serios şi au spoit realităţile mai puţin marketabile ale revoluţiei industriale cu un strat gros de bloom şi umor. Pe de altă parte, atmosferei de basm pionieresc specifice seriei Fable i-ar fi stricat prea mult Dickens, deci mă declar mai mult decât satisfăcut de rezultat. Sunt sută la sută sigur că, în maximum o lună, singurele lucruri pe care o să mi le amintesc din Fable 3 vor aparţine exclusiv planului material. Adică uzinele, ţilindrul şi ochelarii lui Reaver, un bicorn napoleonian supradimensionat pe care l-am plimbat prin toate colţurile lumii şi fracul albastru, „dă pimp" industrial, care m-a introdus la petrecerea extraordinară ţinută de acelaşi industriaş Reaver. Şi să mai spuneţi că nu haina îl face pe om. Între noi fie vorba, „decorul" e singurul motiv pentru care m-am încăpăţânat să termin jocul şi să mă înfig la review. Căci



ţin cu uşa. Ceea ce n-ar fi un lucru rău, dacă Fable 3 ar fi un joc destinat copiilor, ca un stagiu de pregătire pentru alte titluri mai serioase. Dar rating-ul PEGI (autoritatea europeană bla bla bla) este de 16+, iar cel american 17+. Britanicii au fost mai liberali şi l-au cotat la 12+. Nu sunt eu prea împăcat cu majoritatea rating-urilor, dar adevărul e că o serie de elemente din Fable 3 nu îl recomandă



gameplay-ul... dar mai bine îl las pe Molyneux să vă prezinte viziunea sa.

Achievement-urile m-au pus

„Vreau ca un copil orb să fie în stare să termine Fable 3 cu picioarele". Acesta este ordinul pe care lead designerul Josh Atkins susţine că l-ar fi primit de la atotştiutorul Molyneux. Ei bine, dacă doreşti o provocare, cam asta ar trebui să fii. Un orb fără mâini. S-o luăm cu începutul. Puzzle-urile sunt aproape inexistente. Provocarea morală tinde şi ea spre zero, căci problema moralităţii e simplă şi strâns legată de achievement-uri şi bling. Dacă vrei nişte aripi care nu te ajută la nimic şi tatuaje strălucitoare de culoarea BINELUI ABSOLUT, care îţi iau ochii când castezi o vrajă ultrapotentă, faci doar fapte bune. Unde, prin fapte bune, înţeleg chiar fapte bune, curate, albe, lipsite de orice urmă de ambiguitate morală, de parcă producătorilor le-ar fi fost frică să te avânţi pu-


Tablou cu lupi







unui kinder de 11 ani, care probabil s-ar fi bucurat mai mult de el. Cea mai hardcore decizie pe care va trebui să o iei e aruncată fără niciun simț al măsurii în prima jumătate de oră de joc și nici să mor nu-mi pot aminti măcar un moment în care scenariștii să fi încercat să-mi declanșeze un ușor sentiment de regret și/sau vinovăție. Ca să vezi despre ce e vorba, cineva trebuie executat și va trebui să alegi între o fătucă (sau băietan dacă joci cu un personaj feminin) despre care nu știi absolut nimic și pe care ai plimbat-o de mână preț de 5 minute prin curtea castelului și o mână de țărani revoltați. Aș fi ales țăranii, dar cum domnișorica mi-a comunicat printre suspine că aș fi cel mai mare măgar dacă n-aș lăsa-o pe ea să moară în locul nefericiților, decizia a venit de la sine. Mai ales că pornisem la drum chitit să fiu bun, iar cum sacrificiul personal pe altarul Revoluției e considerat idealul de bunătate... era clar ce trebuia să aleg. Faptul odată consumat, îi arăți pumnul lui Logan, asupritorul muncitorimii, și pornești pe drumul fără de întoarcere al revoluționarului. Dar totul pălește în fața look-ului angelico/războinic pe care îl capeți până la finalul jocului dacă ai fost bun ca pâinea caldă. Sau așa cred producătorii că se întâmplă...

Singura provocare pentru un gamer cu ochi, mâini și picioare ar fi fost partea de action. Căci în ciuda eforturilor molyneuxiene de a promova seria Fable ca un animal nemaivăzut, rezultatul a fost, în esență, un action-RPG. Primului Fable i-a ieșit cât de cât partea de acțiune, dar de la doi încoace, treaba s-a maronit mai rapid decât pantalonii unui bandit slăbănog în fața barosului meu megacool. Din punctul meu de vedere, sistemul de luptă este complet dezechilibrat, o varză totală și o insultă la adresa degetului opozabil. Înțeleg nevoia producătorilor de a face jocul accesibil unui public cât mai divers, dar totul are o limită. E imposibil să pierz o luptă în Fable 3. Fiindcă nu poți muri. Orice ai face, îți revii instant, iar prețul plătit pentru nepricepere e aproa pe inexistent. Pentru a pricepe cum reușești să scapi basma curată chiar dacă nu vrei, trebuie să îți spun câte puțin despre sistemul de avansare „în grad" din Fable 3. Experiența dintr-un RPG clasic a fost înlocuită de sigilii. Cu aceste sigilii poți deschide diverse cufere care conțin,















plă să mori, nu-i bai. Cauți un NPC, interacționezi cu el în clasicul stil Fable, o fluierătură, un pârțuieț de curtoazie, o răgâitură politicoasă, și vei primi un sigiliu. Oricum, luptele nu sunt principalele surse de experiență, ci quest-urile. Și, dacă ai răbdare să interacționezi cu 100 de NPC-uri diferite, cu atât mai bine. Vei avea 100 de sigilii care te-au costat o plimbărică și câteva pârțuri.

E ușor să fii zeu

Să revenim la sistemul de luptă. Există trei metode de a rezolva diferențele de opinie din Fable 3. Cu barosul/sabia, cu pistolul/flinta sau cu bătrâna magie care se pare că nu a fost eliminată de roata dințată. Dintre toate, de departe cea mai eficientă și spectaculoasă e magia. Cum nu mai există mana încă din Fable 2, poți casta la infinit o vrajă. Fiecare vrajă are două moduri de „foc", clic stânga și clic dreapta, adică ranged și AOE (Area of Effect, dacă te-ai trezit ieri). Cele cinci upgrade-uri (pe care le vei cumpăra din Road to Rule) măresc damage-ul și raza de acțiune, iar de la un anumit nivel vei putea combina două vrăji. Așadar, luând în considerare invulnerabilitatea eroului, cea mai eficientă soluție e să te rostogolești în mijlocul unui grup de inamici și să spamezi ca descreieratul o vrajă (eu am preferat Shock + Fire) până nu mai mișcă nimeni. Meleul e mai puțin eficient decât magia, mai ales că inamicii tind să te atace în grup și loviturile lor îți întrerup atacul special (clic lung stânga). Casting-ul nu este întrerupt de loviturile inamice, deci e la mintea cocoșului că orice om normal va alege magia.





printre pack-urile cu expresii, și diverse upgrade-uri pentru cele trei stiluri de luptă. Lădițele cu talente sunt plasate într-o zonă separată, The Road to Rule. Gândește-te la acest tărâm extraplanar ca la clasicul skill tree (la care Molyneux a renunțat pentru că el este un inovator, iar meniurile clasice sunt o relicvă a trecutului, care mai și dăunează imersiei), doar că în loc să dai clic pe un talent, va trebui să alergi printre cufere. Bun. Când dușmanul dă ochii peste cap, lasă în urmă câteva luminițe rahitice care se tot adună până când primești un sigiliu. Ei bine, dacă ești pus la pământ de un inamic pe care un coder mai leneș a uitat să-l programeze să explodeze la simpla ta apariție, pierzi progresul până la următorul sigiliu. Care e praf pe sigiliul de pe tobă. Atât. În caz că pleci să-ți faci un ceai în timpul luptei și se întâm-


Și au primit achievment-uri până la adânci bătrâneți





Eu m-am încăpățânat să folosesc barosul din dotare, dar într-un final am renunțat că n-avea niciun rost să prelungesc niște lupte pe care oricum nu le puteam pierde. De ranged nu m-am atins decât de două ori, când trebuia să împușc un întrerupător pentru a declanșa un pod mobil. Meh. Ca să nu mai lungesc vorba, sunt tare curios cum vor aborda problema combatului în Fable 4, fiindcă momentan Treiul a atins limita. O limită peste care, dacă treci, jocul se va transforma într-un ProgressQuest (google) care riscă să-i jignească până și pe cei mai nepricepuți clienți.



A, era să uit. Când își promovau versiunea pentru PC, răspândacii Microsoft-ului lăudau noul nivel de dificultate, Challenging, cadoul lor pentru comunitatea PC. Mai că am îndrăznit să sper. Dar când mesajul informativ afișat după ce am ales dificultatea m-a avertizat că achievement-urile vor fi mai greu de obținut, m-am tăvălit pe jos de râs. Singura diferență notabilă este că viața e mai puțină, nu ți se mai regenerează și va trebui să cumperi și să bei poțiuni. Va trebui, pe dracu. De fapt, nu cred că am cumpărat ceva în tot jocul. Doar case și cârciumi.

Au mai rămas, deci, explorarea și quest-urile. Fiindcă noul Albion e chipeș foc, bașca mai primești un continent (vorba vine, sunt trei sau patru hărți) deșertic, bănuiți motivul pentru care m-am mai abătut din când în când de la luminița argintie care îmi indica drumul către quest-uri. Sightseeing, vorba englezului, căci el a fost singura momeală pe care am ales s-o înghit. Lădițe cu 300 de galbeni? Când câștig 50k la cinci minute din imobiliare sau 100k dintr-o singură sesiune de Lute Hero? Nu, mulțumesc. Arme noi? Tentante, dacă barosul primit la începutul carierei de erou n-ar evolua odată cu tine. Costume și tatuaje? Poate alții, eu prefer eroismul seminud. De fapt vă mint. Am primit o haină faină și o pălărie șmecheră și am decis să nu mai alerg în chiloți de la un quest la altul. A, și am mai căutat o jumătate de oră o bărbuță ca a lui Lenin sau măcar ca a lui Troțki, fără de care mi se părea imposibil să declanșez o revoluție mai de Doamne-ajută.

Quest-urile și NPC-urile nu sunt ceva de povestit copiilor, însă majoritatea sunt salvate de umorul situațiilor în care ești pus de un designer mai ghiduș. Cum ar fi cei trei vrăjitori pasionați de RPG-uri sau două stafii de vrăjitori ținuți sub papuc de mama stafie. Sincer să fiu, niciun NPC n-a reușit să-mi intre sub piele, mai ales cele care au obiceiul să moară ca urmare a acțiunilor mele, dar măcar sunt amuzante și simpăticuțe în bidimensionalitatea lor. Cum necum, au reușit să adauge puțină sare și piper jocului.



Capitalistul revoluționar

Fiindcă și Treiul trebuia să aibă ceva al lui, iar câinele nu s-a dovedit minunea pe care o promitea guralivul Peter, în noul Fable există viață după împărăție. Jocul nu se termină odată ce-ai obținut tronul, căci Molyneux și gașca țin să îți prezinte dilemele clasice ale unui conducător pus față în față cu o invazie iminentă. Ești în stare să sacrifici o sută de oameni ca să salvezi un milion? Îți permiți să fii un tătucă darnic și milostiv când trezoreria e goală, armata e pe butuci și dușmanul bate la poartă? Vei deveni ca Logan pentru a-ți salva poporul? O idee bună, excelentă chiar, care probabil i-ar fi săltat nota cu un punct dacă sistemul economic n-ar fi dat chix într-un moment cheie. În ciuda tuturor discuțiilor despre eroism la care m-au obligat producătorii să asist, până la urmă regatul va fi salvat de bani. Vistieria e goală, poporul vrea diverse, bașca trebuie să îți mai ții și câteva promisiuni făcute până să ajungi rege. E, nu trebuie, dar dacă vrei look-ul eroic, un achievement și recunoștința eternă a NPC-urilor bune, e musai. În fine, toate acestea costă bani și cică ai avea un an (365 de zile) la dispoziție să faci rost de câteva milioane. Practic, deși există un ciclu zi noapte, timpul avansează doar după ce rezolvi lista de sarcini înmânată de sfătuitorul regal. Dacă nu bifezi ultima „programare" de pe Ultima Sfântă Listuță (a patra, parcă, 121 de zile până la invazie), poți freca menta până la Judecata de Apoi. Așadar, dacă ai fost prevăzător și ai investit în imobiliare banii (fără prea mult efort, am reușit să cumpăr destule cârciumi, case de amanet și conace cu chirie mare cât să-mi asigur un venit de 120 000 de galbeni la fiecare cinci minute) câștigați din minijocuri, lași calculatorul pornit peste noapte, ca mine, și te trezești cu 15 000 000 de pițule în cont. Pe care-i transferi instant în trezorerie, iei la cunoștință că 0 supuși vor pieri în invazie, mutilezi lejer vreo două sute de mortăciuni și un boss jenant și ai câștigat recunoștința eternă a regatului. Plus o mie și una de pupături în fund, de parcă ai fi ridicat Piramidele de unul singur într-o noapte. Serios, la cât m-au lăudat pupincuriștii din Fable 3, am început să mă simt ca un dictator incompetent, dar binevoitor, din lumea a treia. Ești un zeu, Ciolane, ia și niște aripi că ai realizat imposibilul, binecuvântat fie-ți barosul aducător de dreptate, frăție și gamerpoints!

■ cioLAN

VERDICT LEVEL

+
- direcția artistică
- voice acting-ul
- umorul

–
- extraordinar de simplu
- banii vin prea ușor

PE SCURT: Simpatic, amuzant, dar nu oferă nicio provocare. Noul Albion e mai sigur decât o celulă fără geamuri, cu pereți de cauciuc. Mai casual decât atât nu cred că se poate. A, și v-am mai spus că nu puteți muri în Fable 3?

7

Gen Producător Distribuitor Studio
Ofertant ON-LINE

CERINTE MINIME: Procesor Memorie
Accelerare 3D

ALTERNATIVA THE WITCHER 2
Dacă doriți un RPG cu mai multă cărniță pe oasele next-gen, luați Witcher-ul la puricat.


Use the Schwartz!

STAR RAIDERS

Remake of the Jedi

În ciuda glumei incredibil de proaste din subtitlu, nu avem de-a face cu un joc Star Wars, ci cu un amalgam de teme din tot felul de chestii generice Sci-Fi. Internetul mi-a spus că Star Raiders e un joc produs de Atari în vremuri de mult apuse, când se potcoveau purecii cu 8 biți și jocurile aveau UN programator. Nu am jucat eu mare lucru pe 8 biți, în afară de tot felul de contrafăcături de consolă Rambo, așa că nu prea pot să vă dau informații despre joc în afară de faptul că era un simulator de lupte spațiale și folosea o tehnologie revoluționară care făcea, din 4 sprite-uri care puteau exista în memorie la un moment dat, ca pe ecran să apară mult mai multe, iar dintr-un milion făcea patru.

Cam atât aș avea de spus. E cam... nasol. Asta e. Sper ca data viitoare să primesc pentru articol un joc pe care să-l fi și jucat.

...

Ăăăă... e un pic jenant. Am aflat de la Kimo că de fapt trebuia să fac review pentru un remake de Star Raiders care a apărut acum două luni. Umm, deci... Star Raiders! 2011!

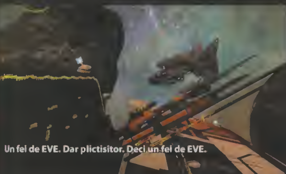
Au fost creați de către oameni...

Sincer să fiu, nu am fost foarte atent la introducere. E un cutscene din artwork-uri desenate și statice despre cum Zylonii... Heh. O fo' greu, Atari? O fo' greu de găsit numele lu' ăla răi? O fo' foarte greu? Cât de greu? O fo' dificil? O trebuit multe episoade de Battlestar Galactica? Ăla vechi, desigur, că datezi din '79. Exact cu un an mai târziu decât Battlestar Galactica. În fine. Zylonii fac ceva rău și eroii noștri trebuie să-i oprească. Deci... cred că ei sunt Star Raiders? Ni se prezintă câte un background foarte detaliat al fiecăruia dintre ei, dar nu am nici cea mai vagă idee de ce, jocul fiind un simulator spațial. E cam la fel ca Eve Online, unde stai aproximativ 48 de ore să-ți customizezi personajul pentru a nu-l vedea niciodată, deoarece tu ești o navă.

A spune că misiunile sunt simple (nu ușoare) ar fi prea puțin spus. Tot ce faci e să te învârți printr-un skybox, ce-i drept destul de frumos, și să împuști un număr de ținte fără să mori. Atât. Omoară Zyloni (sic!), nu muri, termină misiunea, cumpără upgrade-uri, repetă.

Nici upgrade-urile nu sunt cine știe ce, dar fără unele dintre ele o să îți mănânci nervii urmărind inamicii prin niveluri. Unii Zyloni sunt staționari și imenși, deci trebuie să ocolești nava și să tragi în anumite părți vulnerabile, dar în rest misiunile sunt repetitive și plictisitoare.




Un fel de EVE. Dar plictisitor. Deci un fel de EVE.

Tehnologie reciclată

La capitolul tehnic, jocul stă tot mediocru. După cum am spus mai sus, skybox-ul arată frumos, dar nu am apucat să observ dacă navele sunt detaliate sau cât de bine sunt făcute, pentru că jocul vrea să le distrugi ori când sunt doar puncte în depărtare ori când trec la viteze foarte mari pe lângă tine. Muzica e la fel de plictisitoare ca și gameplay-ul, dar ritmul care devine foarte alert în momentul unei lupte dă impresia că Atari a vrut ceva mult mai intens de la experiența de joc a lui Star Raiders decât ce există în produsul finit.

Încă o chestie: Am jucat recent pe un iPod Touch 3 (nu, nu 4) un joc foarte, FOARTE asemănător cu Star Raiders. Culmea, jocul respectiv mi s-a părut mult mai atractiv pentru că era un joc portabil. Misiunea lui era să mă distreze în tren sau în troleibuz, nu acasă, pe un procesor cu două nuclee și mai mulți GB de RAM decât știe Windows pe 32 de biți să vadă. Nu mi se pare deloc acceptabil ca un joc lansat în 2011 să fie identic cu unul de pe o platformă portabilă veche de câțiva ani. Nu în anul în care urmează să apară pe piață Assassin's Creed – Revelations, Skyrim și Arkham City. Nu la prețul de 8 euro, când există alternative mult mai ieftine și gratuite.

■ **Paul Policarp**


E ca și cum ai farma nave.

VERDICT LEVEL

+
- un picuț de feeling? Un pic acolo?
- partea de configurare a navei

–
- gameplay repetitiv
- muzică repetitivă
- grafică repetitivă

PE SCURT:
E jenant să scoți pe piață așa ceva în 2011 și nu mă refer din punct de vedere tehnologic, ci al game designului. Un remake trebuie adaptat la vremurile prezente, nu să reproducă originalul cu fidelitate.

4

Gen · Producător · Distribuitor

ON-LINE

CERINTE MINIME:
Procesor · Memorie · Accelerare 3D

ALTERNATIVA STAR RANGERS
Marie, jocul e mult mai adecvat în formatul său portabil pentru iPod din motivele enunțate și în articol. Avantajul său e prețul de 0,99 de dolari în App Store pentru cine are un iPod Touch de orice generație.

HAMILTON'S GREAT ADVENTURE

Simularea 25343

„Ai întârziat." „Da, toleranța începe să-mi scadă, mai sunt multe?" „Nu suntem nici măcar la jumătate, nu înțeleg pentru ce se pregăteau, simulările nu par să aibă legături concrete între ele." „Trebuie să mai solicităm personal, nu cred că o să putem duce singuri la capăt această misiune." „Înțeleg, până atunci, hai să o încărcăm pe următoarea... asta cred că o să-ți placă." „?" „La prima vedere, violența e ca și inexistentă." „Da, aseară concluzionam în raport că probabil s-au omorât între ei, aceste simulări sunt incredibil de violente." „Ești pregătit?" „Da." „3.2..." „Sunt aici, ce trebuie să fac?" „Să mergi." „Să merg? Doar atât?" „Da, și să nu privești în jos." „Nu-mi spune... oau... ce e cu specia asta și cu platformele suspendate? Așa arăta planeta când era locuită?" „Nimic nu sugerează acest lu-



15-17-14-25. Doctorul Hamilton negociază cu unul dintre puținii indigeni inteligenți. Acesta îi cere să termine o ultimă probă pentru a-i spune unde se ascunde Fluxatronul.



15-18-44-27. Probele tind să devină din ce în ce mai complexe, dar niciodată cu adevărat dificile, excluzându-le pe cele independente de țel.



10-27-35-84. Doctorul verifică starea companionului. Comportamentul și reacțiile rămân aceleași chiar și în noul decor.



10-45-45-86. Am revenit asupra acestui nivel pentru a strânge toate discurile. Unele platforme se autodistrug odată cu părăsirea locației, ceea ce face revenirea în anumite zone imposibilă fără a restarta întreaga probă.

15-01-34-21. Din când în când, aceste imagini statice se întrepătrund cu probele. Echipa 6 a concluzionat că un astfel de aparat este imposibil de reprodus cu ajutorul tehnologiei actuale.



cru, vrei să te ghidez pe traseu?" „Nu. Măcar panorama este frumoasă." „Chiar spectaculoasă de aici de sus. Dacă jumătate din ce am văzut în aceste simulări a existat în realitate, cred că am descoperit ce a fost odată cea mai frumoasă și mai variată planetă." „Poate se pregăteau să invadeze sau să exploreze altele" „Tot ce e posibil, multe din simulări sugerează asta, universurile prezentate nu seamănă însă cu niciunul din cele stocate în bazele noastre de date." „Asta nu înseamnă mai nimic, nu am cartografiat mai mult de 5%." „E adevărat... ai grijă la platforma aia, o să dispară după ce părăsești locația." „Interesant! Nu-i nimic, sar înapoi dacă trebuie să mă întorc." „Nu poți sări." „Poftim? Ce e cu specia asta și cu limitările lor? Am observat că nici să ocolesc o coloană nu pot." „Da, trebuie să calci pe un buton pentru a face coloana să dispară." „!" „S-au întors câteva rapoarte de la Divizia 6, cer mai multe date legate de tehnologiile simulate." „Înțeleg, și eu găsesc că e foarte ciudată această lipsă de date. Am descoperit lucruri minunate și deopotrivă îngrozitoare în aceste simulări, dar niciuna din tehnologii nu este explicată. Sunt doar funcționale și atât." „Da, iar codul este numai de suprafață, părțile componente ale dispozitivelor nu există nici la nivel de cod. Stai o secundă într-un loc." „Ce s-a întâmplat? Nu-mi spune, un monstru de 10 ori mai mare decât mine se apropie." „Nu, vreau să fac o fotografie pentru a o anexa raportului." „Chiar crezi că vor folosi cuiva?" „...ca niciodată, răspunsul este nu, eram gata să mutăm scanerul pe următoarea planetă, când unul din spectrometrele noi a pornit alarma. Când am ajuns și am recuperat ce ne indica, nu ne-a venit a crede. Cantitatea de informație stocată de această specie este nemaivăzută, erau obsedați, cred. O să ne trebuiască mai mult de 10 cicluri pentru a sorta și analiza tot. S-au format mai multe echipe, iar eu m-am ales cu categoria... Jocuri electronice." „Jocuri?" „Da, un cuvânt care nu are echivalent, lingviștii nu au căzut încă de acord asupra unei traduceri, am decis să le numesc simulări și să te chem pentru a le testa împreună." „Mulțumesc, cred, ... am o problemă, nu pot sări și nici nu mă pot cățăra. Cum ajung atunci la pârghia aceea?" „Cu ajutorul micului animatron care survolează în jurul tău." „?" „Te gândești unde vrei să se ducă și se duce, va culege automat sferele mov și va activa orice pârghie-i ceri. Dacă vrei, pot să-l ghidez eu." „Nu, nu, îl găsesc foarte interesant. Mișcările par mai mult organice decât robotice." „Tot ce e posibil, Divizia 1 nu a descoperit ce a dus la moartea acestei planete, dar a găsit însă sisteme osoase și semnături celulare deosebite și foarte variate." „Ce trebuie să fac cu discurile colorate pe care le colecționez?" „Din ce văd la prima vedere, nimic." „Nimic? Încep să înțeleg din ce în ce mai puțin aceste simulări. Am terminat deja primul rând de probe, dificultatea este ca și inexistentă. Am impresia că, cu cât încărcăm simulări mai recente, cu atât devin mai ușoare. Oare coeficientul lor de inteligență a scăzut cu timpul?" „Probabilitatea este foarte mică. Încearcă un nivel extra, cred că le vei găsi mai… provocatoare" „Schimb imediat, deși îmi place și noul decor, apropo, de ce niciuna din aceste simulări nu are linii de cod pentru variații de temperatură sau, eu știu, miros?" „Poate aceste ființe nu aveau receptori pentru acești stimuli." „Hei..." „?" „Am așteptat pe o platformă ca niște cilindri să mă arunce pe axa 3, dar în schimb m-au teleportat la începutul probei." „Da și ți-au resetat și progresul. Ocolește-i, trebuie să găsești altă cale de a ajunge pe platforma de deasupra." „Interesant." „Dacă vrei, te pun direct acolo." „Nu, bineînțeles, care ar mai fi sensul?" „Încep, la fel ca tine, să-mi pierd răbdarea, care e de fapt sensul întregii simulări?" „Nu știu, simt însă o atracție ciudată față de ele. Simt nevoia să le termin, să le încerc, să văd ce urmează." „Parcă ziceai că te plictisesc." „Așa este, acum însă că sunt aici, vreau mai mult." „... poate sunt periculoase." „Nu cred, îmi stimulează fizicul și psihicul, dar nu simt că mă schimbă în vreun fel. Chiar și crimele și decesele, deși deosebit de violente în celelalte..." „Jocuri?" „Jocuri. Nu au un impact emoțional. În majoritatea cazurilor, nu au de fapt impact nici în cadrul lor, al simulărilor." „Încearcă să culegi toate discurile colorate, din ce îmi dau seama nu există decât o singură soluție în fiecare nivel pentru a le culege pe toate." „Acum îmi spui? Stai să selectez prima probă din nou." „Da, dar tot nu văd niciun sens în a le culege pe toate." „Nu contează... la spune-mi, poți să te uiți la următoarea simulare? Cum e?" „Stai un pic. Trebuie să încadrez simbolistica, sculpturile astea se tot repetă în aceste simulări, dar în aproape niciuna nu am găsit și modelul după care au fost făcute. Aproape niciodată nu sunt animate." „Am găsit alți animatroni, sar încontinuu în același loc, ce e cu specia asta și cu mișcările repetitive?" „Următoarea simulare se numește Mortal Kombat, nu vrei să știi...

ncv





10-40-45-84. Aceste creaturi ciudate sar încontinuu în același loc. Am încercat să inițiem un contact, dar sunt probabil condiționate de vizorul care le obturează privirea.

VERDICT LEVEL

- câteva bug-uri
- din loc în loc prea simplu
- devine plictisitor dacă e jucat în reprize lungi

PE SCURT:

Un puzzle-adventure de calitate cu un preț imbatabil (10$) și o grafică frumoasă.

8.4

Producător · Distribuitor

ON-LINE

CERINTE MINIME: Memorie

ALTERNATIVA BALLANCE

Un alt puzzle platformaniac la înălțime, cu o grafică mai sărăcăcioasă, dar mult mai dinamic.

Ce te faci când ai prea mult maro?

HUNTED™ THE DEMON'S FORGE

Dacă ești fan al jocurilor pe calculator, nu se poate să nu ai un joc favorit. Nu neapărat un joc pe care ai putea să îl joci la nesfârșit, ci un joc de care îți aduci aminte cu drag, din care mai ții minte replici și personaje și pe care, poate, îl ții ca etalon pentru jocurile pe care le joci acum. Nu contează că povestea te-a ținut în priză sau că realizarea grafică te-a făcut să te oprești de nenumărate ori pentru a căsca gura la o frescă de pe pereți, jocul tău preferat este cel la care te gândești când asocierea de cuvinte joc și calculator apare într-o discuție.

Desigur că fiecare producător de jocuri încearcă să creeze fix acel joc. Jocul favorit, jocul etalon al unei părți cât mai mari din comunitatea jucătorilor pe calculator sau a celor de pe console. Însă este greu de realizat așa ceva, mai ales dacă ești un studio relativ mic, cu resurse limitate. Așa că ce faci? Iei idei care au dovedit că funcționează, faci un talmeș-balmeș din ele și te rogi la Sfânta Sticlă să iasă o poțiune miraculoasă ce îți va umple buzunarele cu bănet și să se scrie o pagină elogioasă despre tine pe Wiki. Bineînțeles că cei care funcționează pe acest principiu nu au succes în 99% din cazuri. Să nu te prind că întrebi de ce, pentru că te plesnesc. Lumea se prinde și dă cu Huo! de la mic la mare. Soluția este să ai măcar o idee originală care să scoată capul din ghemul format de capătele de ață luate de ici-colo.

Hunted: The Demon's Forge nu este jocul care a găsit soluția.

Frumoasa și bestia

Una dintre cele mai nasoale părți ale slujbei mele este să fiu prins într-un joc atât de generic încât, la cinci minute după ce îl termin, îl confund cu altul. Jocul de față nu face parte din categoria de mai sus. Nu pentru că ar fi strălucit, ci pentru că este foarte clar diferențiat de restul prin culoare. Nu cred că am avut vreodată parte de atât de multe variațiuni ale culorii maro. Mi-a ajuns pentru toată viața și sper să nu mai fie nevoie să joc ceva asemănător vreodată.

Înțeleg când vrea cineva să facă un joc întunecat și apăsător pentru a demonstra gravitatea situației în care eroii jocului sunt aruncați cu capul înainte. Înțeleg că folosirea unei singure culori de la cap la coadă poate fi o găselniță pentru a arăta că lumea este de rahat, dar o faci când ești în stare să o faci bine. Când ai o iluminare care te ajută să-ți impui punctul de vedere, când măcar din loc în loc apare o pată de culoare distonantă care să îți arate cum era înainte ca totul să fie de rahat, când faci măcar o mică diferențiere între lumina naturală de afară și lumina artificială din beciuri. Altfel nu rezolvi nimic și produci un joc obositor pentru ochi și deranjant pentru simțul tău artistic.



Cu toată această mare problemă a culorii, Hunted nu este un joc care arată urât. Poate sună ciudat să spun asta după ce m-am plâns mai sus. Mai ciudat este că jocul este un amalgam de elemente faine, mânjite cu un strat maro. Căcăniu, ca să înțelegeți mai bine. Aici ajungi când ai o idee mai mult decât interesantă, dar pe care nu poți să o pui în practică așa cum trebuie. Este ca și cum ai încerca să spui un banc foarte fain, dar nu faci lumea să râdă pentru că doar cuvintele nu sunt de ajuns pentru a transmite ideea și tu nu te pricepi deloc la gestică.

Un adventure absolut clasic, Hunted ne pune să controlăm o pereche de mercenari deja clasică. O elfiță,



Iar vorbești cu cel de sus?



Elfii știu să zboare, nu?



E'lara, cu o parte dorsală prea puțin acoperită pentru un câmp de bătaie, și o matahală de om, Caddoc, care umblă și el pe jumătate despuiat, deși câmpul lui de expertiză e lupta de aproape. Cei doi mercenari se prind în lupta vieții lor. În momentul în care intră, sunt angajați de o vrăjitoare al cărei hram nu-i ghicești decât foarte târziu în joc. Pentru ei nu contează ceea ce fac atâta timp cât sunt plătiți. Povestea este una foarte generică și este tipică unui scenariu scris de un elev de școală generală. De sub un oraș au început să iasă niște urâtanii care răpesc populația băștinașă și o folosesc pe post de hrană. Cei doi mercenari trebuie să le ia glanda. Nimic mai mult.

Ideea gameplay-ului este foarte asemănătoare cu cea deja fumată la maximum în Gears of War și jocurile ce au urmat. Caddoc este tancul dedicat luptei corp la corp, el este cel care face pe dracul în patru pentru a ține adversarii pe el și care dă rău de tot cu barda. Elfița este specializată în lupta cu arcul și nenorocește totul de la distanță. Pe măsură ce crești în nivel, vei debloca și diferite vrăji ce te vor ajuta să dai mai rău sau să controlezi o mare masă de inamici.

Din nefericire, punctul forte al jocului este și punctul său vulnerabil. Modul de joc co-op este cel în care trebuie să te joci Hunted pentru a putea să te bucuri cu adevărat de el, dar este atât de prost optimizat încât îți vine să dai cu el de pereți. Dacă vei încerca să te joci prin sistemul de matchmaking, vei avea extrem de neplăcuta surpriză să nu te poți conecta la jocul altcuiva, iar dacă vei încerca să faci tu hosting, lumea va avea aceeași problemă în a se conecta. Mai mult, odată ce vei reuși să intri într-un joc, nu există nicio posibilitate de a comunica cu partenerul, nici în scris, nici verbal. Vei putea face acest lucru doar prin programe gen Skype sau Ventrilo, dar șansele sunt complet nule, deoarece nu vei ști niciodată cu cine joci din cauza matchmaking-ului automat făcut de joc.


La ce cârciumă ziceai că mă duci?

Dacă vei alege să te joci în single player, singura opțiune viabilă este elfița, chiar dacă îți face plăcere să dai cu brandul în inamici. Asta pentru simplul fapt că majoritatea puzzle-urilor sunt făcute să fie rezolvate de arcul cu care E'lara este dotată. Făclii ce trebuie aprinse pentru a activa porți, clopote în care trebuie să tragi pentru a mișca platforme, toate pot fi accesate doar trăgând cu arcul. Problema este că nu poți schimba personajele între ele după cum vrei, ci doar în anumite locuri de pe hartă, iar dacă te joci cu Caddoc, vei pierde enorm de multe părți așa-zis secrete ale jocului doar pentru că nu poți arunca cu nimic în ele.



O altă mare problemă a jocului este sistemul de cover, care nu funcționează deloc cum trebuie. Vei avea surpriza ca și o mică denivelare de trei centimetri înălțime să activeze sistemul de cover, stricând tot feng-shui-ul. Și dacă tot vorbim despre stricat feng-shui-ul, trebuie să vă spun și despre nenumăratele bug-uri ale jocului, poduri care nu cad când ar trebui să cadă pentru a deschide drumul, pereți invizibili de care se lovesc săgețile destinate inamicilor și încă multe pe care vă las să le descoperiți și înjurați singuri. Tare păcat că jocul a fost făcut cu fundul, căci potențial ar fi avut. Poate că dacă ar fi fost făcut de altcineva...

■ **Koniec**

VERDICT LEVEL

+
- modul cooperativ este distractiv
- soundtrack și voice acting faine

–
- infernal de multe bug-uri
- te va face să urăști culoarea maro pentru totdeauna
- modul online este zob, praf, complet distrus

PE SCURT
Nu este un joc pe care să-l ignori, dar nici nu trebuie să te dai peste cap pentru a pune mâna pe el. Are niște idei foarte mișto, dar au fost stricate prin punerea defectuoasă în practică. Ai putea încerca să îl joci doar pentru a-ți face o idee despre ce NU trebuie să faci într-un joc.

5

Gen Action/Adventure **Producător** InXile Ent. **Distribuitor** Bethesda [illegible]works
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** huntedthegame.com
CERINȚE MINIME **Procesor** Core [illegible] Duo [illegible]/Athlon 64 X[illegible] Dual [illegible] **Memorie** 2 [illegible]AM **Accelerare 3D** Nvidia [illegible] X 260/Radeon HD [illegible]

ALTERNATIVA **GEARS OF WAR**
Cei care consideră jocurile de acest tip sarea și piperul vieții trebuie să pună mâna pe Gears of War. Cu un mod co-op foarte bine pus la punct și o poveste interesantă, Gears of War te pune în pielea a doi soldați cu un vocabular foarte pestriț și cu un arsenal impresionant.

Wii Play Motion

Minijocuri pe Wii?!

Nu înţeleg cum nimeni nu s-a gândit până acum: controalele Wii-ului sunt perfecte pentru minijocuri, ar trebui să existe mai multe, în schimb avem numai shooter-e şi action-uri. Dar... să fim serioşi. Oricât aş urî minijocurile sau party-jocurile, cum le place celor de la Ninty să le numească, nu pot să nu remarc genialitatea departamentului lor de marketing. De fapt, pe ascuns, Nintendo se pregăteşte pentru Zelda, un joc care nu va funcţiona decât cu Motion Plus - addon-ul care se ataşează remote-ului şi-l face mai precis - şi pentru Wii U, noua lor consolă care va fi lansată anul viitor – cu suport pentru toate accesoriile actuale. Wii Play: Motion vine în cutie cu un remote care are incorporat şi Motion Plus-ul (arată mult mai bine aşa, dintr-o bucată). Pentru cei interesaţi de un al doilea remote sau de Motion Plus, acest bundle, odată găsit la un preţ convenabil, ar trebui să fie opţiunea dorită. Dacă faceţi parte din acest grup, nota jocului de faţă nu mai are nicio importanţă, dacă însă simţiţi nevoia unui nou joc de petrecere...

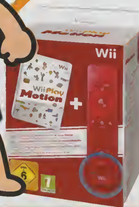


poate ar fi bine să citiţi mai departe.

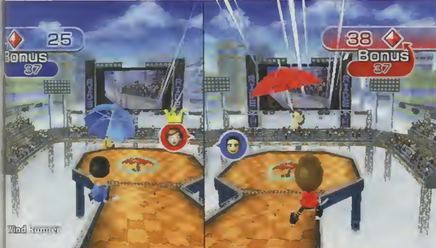
Dar la Nintendo, nu numai departamentul de marketing e genial. De data asta, au decis ca minijocurile să nu mai fie produse intern, ci au rugat diferiţi producători – mici, mari, cunoscuţi sau mai puţin – să vină şi să prezinte unu, două joculeţe (idei). Dintre acestea, Ninty a decis că 12 merită să fie publicate. De fapt, dacă vă uitaţi la sfârşitul articolului, veţi descoperi cred cea mai lungă înşiruire de companii producătoare anexate aceluiaşi joc din istoria LEVEL. Toate bune şi frumoase, vă imaginaţi că un astfel de job, probabil bine plătit, este bucuria oricui, produsul final însă este oarecum dezechilibrat, cu jocuri deopotrivă interesante şi spectaculoase, chiar şi grafic, dar şi jocuri simpliste sau cu un control deficitar. Lucru nemaiauzit la Nintendo când vorbim de un joc făcut „in house".

Din păcate, niciunul din jocuri nu pluseazã şi cu un single player de calitate sau care măcar să te ţină acolo după ce ai pornit toate variantele de joc. Dacă sunteţi singuratici de fel, mai bine cumpăraţi doar un Motion Plus sau consola nouă, care vine cu un Remote









Wind Runner



Plus, şi vă feriţi de acest titlu. Toate microrecenziile (şi nota de altfel) sunt create cu ideea de party în minte sau măcar pe ideea unui dublu liniştit. Nota pentru single este 4 cu felicitări.



Teeter Targets

Crocante

Cone Zone. Este exemplul perfect de joc cu valoare 0 în single, dar foarte haios în mulţi. Ideea este de a-ţi imagina remote-ul ca fiind un comet de îngheţată fără limită de cupe. Bulgării sunt puşi aleatoriu – atât ca aromă, cât şi ca poziţionare – unul peste altul, iar îngheţata ta va creşte ameţitor în înălţime. Ideea este de a balansa acest turn de îngheţată mişcând uşor încheietura mâinii. Mii-I, personajele alese să te reprezinte, reacţionează foarte frumos, stresate, încordate şi, mai mult ca sigur, tu vei face la fel, mai ales când turnul tău se va lovi de turnul vecinului şi amândouă vor ţopăi ca nişte baloane. Cone Zone este unul din jocurile care nu va fi refuzat de nimeni, un party starter perfect.

Veggie Guardin'. Este un Whack-A-Mole clasic, în care remote-urile se transformă în ciocane şi până la patru oameni se pot destinde/destrăbăla dând în cap cârtiţelor care apar din pământ şi încearcă să le fure zarzavaturile. Jocul se încinge extraordinar mai ales când alţi Mii care stau pe bară (luaţi din memoria sistemului, prieteni care au avut şansa să-şi creeze şi ei un Mii) apar din pământ în locul cârtiţelor, după care cârtiţele încearcă să se camufleze (cu o fotografie pusă peste faţă) şi se jură că nu fură. La fel ca şi Cone Zone însă, jocul merge încercat o dată, de 10 ori, dar nu va face mai mult de atât, nu are mai multe niveluri sau mai multe moduri de joc în multiplayer, şi e păcat.

Pose Mii Plus. Cred că toată lumea ştie acum ce înseamnă Tetris cu oameni, imaginaţi-vă însă unul în zbor printr-un pai în care nodurile vin spre voi cu viteză. Aproape că ne-am înnodat mâinile rotind remote-ul în toate direcţiile pentru a pune Mii-i în poziţiile corecte pentru a trece prin formele date. Viteza zborului creşte şi poziţiile devin din ce în ce mai haioase, dar, din nou, lipsa mai multor niveluri sau măcar a unora deosebit de grele nu lasă nici acest joc să treacă în categoria bune/tari.

Wind Runner. Ce s-ar întâmpla dacă ai fi pe role pe un traseu greu, vântul ar bate cu putere din spate şi ai avea o umbrelă cu tine? S-ar întâmpla Wind Runner, care te lasă să închizi şi să deschizi umbrela când vrei, să faci salturi enorme când o ridici (ridici remote-ul spre tavan)


Stones



Trigger Twist



şi să prinzi curenţii de aer pentru şi mai multă viteză. Ideea e genială dar, iar, din păcate un singur traseu destul de simplist - după ce-l înveţi - nu are cum să ţină prea mult în viaţă nici acest joc.

Tari

Teeter Targets. Se adresează party-urilor mai liniştite şi este un pinball în care paletele sunt unite într-o singură platformă. Remote-ul este ţinut cu ambele mâini şi rotit în sus, spre stânga sau dreapta, după nevoie. Scopul este să nu laşi bila să cadă şi, bineînţeles, să faci cât mai multe puncte lovind cât mai multe dintre obiectele aflate deasupra. Şi acest joc se poate încinge pentru că poţi trimite bila ta oricând în partea de ecran a oponentului sau poţi juca cu ambele, dar e clar adresat unui audienţe mai liniştite, care are răbdare să joace strategic. Asta dacă îi interesează scorul, că de nu... altele sunt mult mai interesante sau haioase. Jocul este şi singurul care are un single puternic şi interesant, cu multe niveluri şi un mod de joc fără sfârşit.

Skip Skimmer. Este cel mai frumos joc din cutie. În mijlocul zilei, pe înserat sau noaptea, pe malul lacului, eşti rugat să alegi una din cele 6-7 pietre disponibile şi să o arunci de-a lungul bălţii. Salturile/ţopăielile sunt adunate şi câştigă cel care a avut cele mai multe după 5 aruncări. Deşi de înjurat, pentru că jocul îţi cere mai multe Remote-uri Plus (sau cu Motion Plus-uri) pentru a fi jucat în mai mulţi - ar putea fi jucat şi de 10 oameni dând un remote de la unul la altul - acesta este nu numai cel mai frumos joc, dar şi cel mai complex. Remote-ul simte forţa, ind[...] naţia şi chiar şi efectul cu care arunci pietrele şi le trans[...] pune pe ecran în mod impresionant. Jocul are şi un mod doi în care arunci pietre la profesionişti, pe trasee cu porţi mişcătoare.





Trigger Twist. De când nu aţi mai trecut printr-o sală de jocuri? De când nu aţi mai spus că vă veţi intoar[...]ce cu mulţi bani şi veţi pune capăt, la fel ca şi băieţii ma[...] mari care se joacă acum, tuturor dinozaurilor din jurasic? Un shooter sau pe şine (on-rails) făcut în cel mai dulce stil clasic. Până şi fetele au o plăcere dementă în a împuşca baloane, OZN-uri, ninja şi dinozauri cu remote-ul. În plus, te poţi roti şi privi în sus sau jos, ducând remote-ul spre una dintre marginile monitorului.

Spooky Search. Titlul nu face altceva decât să sub[...]nieze cât de mult poate controlul Wii-ului şi cât de puţin le-a păsat aproape tuturor producătorilor. Ghostbuster [...] numeşti şi cauţi fantomele prin propria casă cu remote-u[...]

Un j[...] ce in[...] pot [...] be şi [...] pent[...] dem[...] pent[...] le tra[...]



ump Park

...n joc de cald-rece în care remote-ul începe să piuie din ...e în ce mai tare cu cât te apropii mai mult. Fantomele ...ot fi oriunde, pe tavan, sub pat, ba chiar pot să-și schim...e și poziția. Odată găsite, pot fi prinse și trase spre ecran ...entru a fi relocate în „gramofonul" capcană. Ideea este ...ementială și e o plăcere să le prinzi pe cele mai furioase ...entru care ai nevoie și de ajutorul prietenilor și apoi să ...e tragi/ghidezi, ca la pescuit, în „plasă".

Treasure Twirl. Este un mini adresat coop-ului strâns și încordat, în care pleci de pe fundul mării și încerci să revii la suprafață cu cât mai multe comori. Remote-ul se ține cu ambele mâini și se rotește ca un porumb fiert pentru a ridica sau, la nevoie, coborî scafandrul. Aerul este limitat, iar meduzele și brațele caracatițelor trebuie ocolite. Cum tu nu tragi decât de o parte a lăzii enorme în care transporți bunătățurile, totul trebuie făcut în strâns acord cu partenerul. Acum tragem, acum ne mutăm spre stânga (aplecând remote-ul spre stânga), acum așteptăm etc. Frumos și spectaculos.



Moi

Jump Park. Un platformer în care sari de colo-colo ca dementul încercând să strângi toate cristalele împrăștiate prin nivel. Seamănă oarecum cu Peagle, cu două diferențe majore: dificultatea, inexistentă aici, și faptul că poți alege unghiul pe care să sari. Este atât de rapid încât nu înțelegi aproape niciodată ce se întâmplă, iar când joci încet și cu cap, nu ai nicio șansă să-ți bați recordurile făcute spasmodic. E haios o dată pentru WTF, dar cam atât.

Flutter Fly. Remote-ul se transformă într-un evantai cu ajutorul căruia poți conduce 3 baloane pe un traseu dat. Problema e că giroscopul încorporat în remote/Motion Plus are și el o limită, iar după ce-l fluturi pe 100 de direcții cu o cadență de iepure în călduri, o ia razna. Jocul devine astfel frustrant, iar singurul traseu existent nu-l ajută cu nimic.

Star Shuttle. Este o idee frumoasă. Remote-ul este transformat într-o rachetă aflată în spațiu care trebuie să andocheze pe o platformă. Simularea este perfectă, în sensul că racheta nu va merge decât pe direcția/iile date de thrustere, activate cu crucea dimensională, dar gameplay-ul este frustrant și greoi. O simulare single cu multe niveluri și story ar fi bestială, dar așa, Star Shuttle nu face decât să îndepărteze.

P.S. Eu așa am simțit jocurile, dar sunt convins că voi și prietenii voștri le veți pune în cu totul altă ordine. Distracția generată de joculețele aici de față este condiționată extrem de mult de situație, chef și experiența participanților. Nu o să uit niciodată când, după o băută, unul din amicii mei s-a întors de la toaletă pentru a ne găsi căutând fantome pe pereți și ascultând la remote-uri. „Ce c@^@+ faceți mă?!"

■ ncv



Star Shuttle





VERDICT LEVEL

\+
- idei -> Remote Plus
- ghostbuster
- on-rail clasic
- pro party

\-
- fără valoare în single player
- simplitatea majorității jocurilor
- viață scurtă

PE SCURT: Dacă ai nevoie/vrei (încă) un Remote Plus și prețul acestui pachet nu este cu mult mai mare decât al device-ului separat, merită din plin. Dacă vrei însă doar material de Wii-party... alege cu grijă.

7.6

Gen Producător Distribuitor ON-LINE

ALTERNATIVA WII SPORT RESORT
Pentru cei care au un Wii vechi (cel care venea cu remote-ul normal, fără Motion Plus încorporat) titlul vine mai repede ca o completare pentru că are inclus un Motion Plus. Ping-pong-ul este genial, la fel ca și trasul cu arcul și luptele cu săbii.

Harry Potter and the Deathly Hallows™ Part 2



Probabil că prezentarea aceasta ar fi trebuit să înceapă cu încă o povestioară despre cum jocurile realizate după filme, seriale sau alte astfel de licențe sunt pur și simplu proaste. Nu-s fan Harry Potter, nu am citit cărțile și cred că am adormit în sala de cinema pe vremea celui de-al doilea sau al treilea film al seriei. În materie de jocuri însă, am fost nevoit să urmăresc câteva titluri Harry Potter, pornind de la primele și terminând cu cele două din subseria Deathly Hallows. Dacă cu Deathly Hallows - Part 1 m-am jucat însă foarte puțin, în special pentru a testa suportul Kinect, partea a doua chiar am avut tăria să o duc la bun sfârșit. Concluzia? Este la fel de slabă precum majoritatea celorlalte jocuri de genul ăsta.

Harry Who?

Repet: nu am decât niște vagi cunoștințe despre universul Harry Potter și personajele acestuia, însă aveam pretenția ca un joc al acestei serii să dea dovadă de minimul de efort pentru a încerca să atragă și neștiutorii de teapa mea. Speranțe deșarte însă... Toate evenimentele din Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2 par a fi rupte din puncte distante ale unei povești mai elaborate, fără prea mult „adeziv" între ele. Excepție face partea de final a jocului, în care măcar înțelegi cine este personajul negativ, fără a pricepe însă din ce cauză acesta se răfuiește cu Harry și aliații săi. Astfel, din postura de învățăcel în ale universului inventat de J. K. Rowling, la sfârșitul jocului rămâi doar cu un mare „WTF was that?".

Gears of Harry

Lăsând la o parte problema poveștii, am căutat refugiul în gameplay-ul propriu-zis. Gustul pe care mi l-a lăsat a fost însă și mai amar. Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2 este un third person shooter cu sistem de cover, un soi de Gears of War non-violent, în care sângele și arsenalul amenințător sunt înlocuite cu baghete și vrăji care mai de care mai colorate. Cu alte cuvinte, pentru fiecare armă normală dintr-un shooter „respectabil", există o vrajă a universului Harry Potter care are cam același efect. Contrariat fiind de eventuala





Run, Forrest, Run!

Bad hair day

înclinație către violența infantilă a celebrei J. K. Rowling, am întrebat și eu un amic ceva mai versat în ale vrăjitorilor adolescenți dacă respectivele vrăji își reproduc cu fidelitate corespondentele din cărți/filme? Răspunsul - nici vorbă. Așadar, catalogarea drept shooter infantil, în care distracția reieșită din împrăștierea inamicilor pe toți pereții este înlocuită de biluțe colorate nu este deloc departe de adevăr.

Totuși, ca să nu fim în întregime răi, mișcarea și controlul de bază (cel puțin atunci când este folosit un controller normal) sunt chiar OK, în ciuda faptului că Harry nu o poate apuca decât pe traiectoriile dorite de producători. Libertatea de mișcare este minimă, atât cât să permită acumularea unor așa-zise secrete, ce deblochează anumite extra-uri, dintre care singurele notabile sunt nivelurile suplimentare pentru modul challenge. Ocazional, Harry se va retrage din prim plan, oferindu-le aliaților săi oportunitatea de a interpreta rolurile eroilor jucabili. Fie că îl controlezi însă pe vestitul vrăjitor, fie că o controlezi pe Hermione sau pe naiba știe ce băbuță corpolentă, mișcările și atributele acestor personaje sunt fix identice. Tot enervant este și modul în care sunt selectate vrăjile: prin intermediul a trei dintre cele patru butoane principale ale gamepad-ului (cerc, triunghi, pătrat), cu o apăsare pentru vrăjile principale și cu un double-tap pentru cele secundare. Problema este însă că majoritatea inamicilor necesită combinarea acestor vrăji pentru a putea fi doborâți, jucătorul ajungând astfel să execute suite întregi de apăsări nervoase ale acestor butoane, mai ceva ca un meseriaș în ale combo-urilor pentru Mortal Kombat sau Street Fighter.

Bine măcar că toată această mascaradă se termină rapid. Chiar foarte rapid, întreaga campanie din Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2 putând fi dusă la bun sfârșit în trei-patru ore. În Part 1 mai existau nivelurile speciale pentru Kinect, absente din jocul actual. În schimb, pot fi reluate capitolele campaniei contra cronometru, în mod challenge (doar dacă au fost culese bonusurile specifice).

Un'te move tu, mielule?

Singurul motiv pentru care am fost convins să încerc Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1 a fost suportul acestuia pentru Kinect, prin intermediul unor niveluri speciale. Nu vă faceți iluzii, și această componentă a jocului era groaznică. Astfel, suportul pentru Kinect a dispărut ca prin magie din Part 2, înlocuit fiind de compatibilitatea cu PlayStation Move, în versiunea de PlayStation 3 a jocului (cea pe care am și testat-o, de altfel).

Nu vă așteptați însă la mișcarea baghetei magice cu ajutorul controllerului Move sau la cine știe ce gesturi necesare pentru a efectua vrăjile. Nici vorbă: suportul Move se limitează la a emula interfața de control din aproape orice sh[illegible] Nintendo Wii, singurul lucru afectat de mi[illegible] ului fiind reticulul cu ajutorul căruia Harry [illegible] când funcționează, jocul având deranjanta obișnu[illegible] să piardă sincronizarea cu Move-ul când [illegible] lumea [illegible] dragă. Există momente când bila colorată a controllerului nu este detectată nici măcar în cadrul procedeului de calibrare din joc. Inițial, am fost convins că am [illegible] problemă cu hardware-ul din dotare, însă [illegible] s-a dovedit a fi nefondată când Move-ul a funcționat fără probleme cu alte jocuri. Deci, după cum mă așteptam, suportul pentru motion controllerul Sony este foarte prost implementat, problemele ce pot apărea fiind în întregime cauzate de „calitatea" implementării din Deathly Hallows – Part 2.

Pe de altă parte, grafica nu este tocmai rea, dar nici nu rupe gura târgului, iar trofeele pentru PlayStation Network (sau achievement-urile pentru Xbox Live) pot determina colecționarii de așa ceva să acorde o șansă jocului, fiind destul de ușor de acumulat. Restul lumii ar trebui însă să stea cât mai departe de Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2.

Cosmin Aioniță

Bunicuța războinică



Până și Harry fuge cât mai departe de mizeria asta de joc

VERDICT LEVEL

- [illegible] suportabilă
- [illegible] achievements pentru cine caută așa ceva
- restul

PE SCURT:

[illegible] simțiți nevoiți să dați banii pe ceva cu Harry Potter [illegible] titlu, alegeți cu încredere cărțile sau filmele. Nu pot fi [illegible] proaste decât acest joc.

4.5

[illegible] Producător [illegible] Distribuitor [illegible] Ofertant [illegible] ON-LINE

ALTERNATIVA LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

Dacă țineți neapărat să jucați un titlu cu Harry Potter, măcar să fie unul cât de cât de calitate. Jocurile LEGO realizate de Traveller's Tale sunt perfecte pentru copii, existând însă riscul ca și unii adulți să cadă pradă farmecului [illegible] de plastic.

Atenție: joc cu nume foarte potrivit

GHOSTBUSTERS™ SANCTUM of SLIME

Aș începe articolul spunând că poate vă amintiți de preview-ul pe care l-am făcut pentru primul Ghostbusters, dar prefer să fiu realist. Am fost, ca de obicei, sceptic și, când a apărut, l-am trecut cu vederea pentru că Baldur's Gate 2 nu se joacă a cincea oară singur. Aparent, jocul a fost făcut cu pasiune datorită implicării lui Bill Murray și Dan Akroyd în procesul creativ, iar Wikipedia îmi spune că a fost „primit cu critici în general pozitive", așa că am fost oarecum entuziasmat când domnul LEVEL mi-a dat un key de review pentru jocul downloadabil Ghostbusters – Sanctum of Slime. Vă voi plimba prin experiența mea cu jocul în cele ce urmează...

Ziua 1 – Seara

OK, poate ar fi cazul să fac o pauză de la Assassin's Creed 2. Ce să fac între timp? A, pot lăsa la download Ghostbusters! Hm... 311 MB? Mă uit la ceas ca să mă asigur că e, într-adevăr, 2011. E 2011. OK, 311 MB. Cine sunt eu să mă plâng? Minecraft are de zece ori mai puțin și din cauza lui am un gol în memorie de câteva luni. Clic pe download și, mulțumită faptului că sunt în 2011, cinci minute mai târziu am jocul. Și clic pe play.

A, uite. Un logo cu Atari. Uite și un logo de Behaviour Interactive (un Google search scurt vă va arăta ce fel de jocuri fac ei. Suficient să amintesc că ei sunt responsabili, nu, VINOVAȚI pentru WET). Uite și un... Rated E for Everyone. Wow, serios? Ghostbusters, un film din 1984, un film plin de glume și scene porcoase, un film care e practic imposibil să fi fost văzut de oricine sub 16 ani, primește o adaptare pentru copii? OK, OK, OK, Paul. Calmează-te. Poți rezista și fără nuditate și înjurături, nu? Ții minte Minecraft? A, stai, ai zis că nu ții minte.

Intrăm într-un meniu nu urât, dar cel mult mediocru și selectăm Single Player ca să ne asigurăm că nu fac prietenii mișto de noi dacă-i chemăm la un Co-Op.

„Ce joci, bă?" mă întreabă colegul de apartament care își scurtează numele în Ra. „Ghostbusters. E pentru LEVEL." „A, fain. Mă duc să mă joc LA Noire sau Witcher 2 pe una din consolele mele sau pe PC-ul meu high-end." Și pleacă.

Intrând în single player, sunt pus față în față cu povestea întruchipată de un cutscene reprezentat de o bandă desenată. Care, din păcate, nu e narată. Mă uit din nou la ceas. Tot 2011. În timp ce CITESC introducerea jocului în Anul Domnului 2011, văd că e despre ceva zeitate antică, bla bla cult, bla bla învins și întemnițat acum câteva milenii, bla bla bla se va întoarce bla bla, arheologii găsesc o piatră strălucitoare și cam pe aici am început să ignor filmulețul și să mă uit la pisicul hiperactiv care se juca de-a Altair și Ezio prin camera mea amintin-



Una dintre primele imagini cu jocul



Hahahaha! Ce amuzant ești, jocule!



Aici facem ceva neinteresant

Sanctum of Lame

du-mi ce aş putea face cu timpul meu.

La un moment dat, introducerea se termină şi suntem puşi să ne alegem un personaj din noua echipă de Ghostbusters după încă un cutscene scurt în care personajele primului film discută între ele despre cum au nevoie de recruţi noi şi „înjură" ca Irina Nistor când traducea cuvinte cu patru litere. Totul se petrece din nou fără pic de voice acting. Ceasul meu continuă să ticăie secundele anului 2011. Aşadar, trebuie să aleg un personaj. Am de ales între „Nu contează", „Nu-mi pasă", „Serios, chiar nu are relevanţă" şi fata. Aleg „Random" pentru că... aştept să-mi confirme jocul... a, da sunt atacat, idem... Îmi dau seama că am uitat să-mi setez tastele şi dacă apăs Escape, dar mă tem să nu trebuiască să văd iar prostia aia de intro. Mai sunt câteva minute până când râd la cât de ridicol a fost gândul acesta.

Sunt într-un hotel şi mă atacă niște fantome. Controale: WASD şi clic stânga. Am jucat joculeţe în Flash cu controale mai complexe. Mă plimb prin cameră cu clicul apăsat şi omor fantomele. Pentru fiecare lovitură primesc bani. Mai primesc bani şi dacă distrug proprietatea statului, aşa că devastez absolut TOT ce-mi iese în cale. Ra intră în cameră. „De ce distrugi tot?" „Pentru că primesc bani." „A, ca un fel de Diablo?" „Da, doar că fără artefacte." Şi apoi amândoi deodată: „Adică ce făcea Diablo să fie interesant". Alături de tine mai sunt celelalte trei personaje controlate de AI, care pot fi înlocuite de oameni. În caz că mori, te vor revitaliza ei. Fără nicio penalizare. Deci jocul se vrea un Left 4 Dead ridicol de simplu.

Câteva minute oribil de repetitive mai târziu sunt în cameră cu bossul de nivel. Lupta constă în ţinut apăsat butonul de la mouse în direcţia lui în timp ce cu WASD mă feresc de atacurile lui. Şi e mort. Adică din nou.

Ziua 2 – Amiază

„Kimo, am review-ul de la Ghostbusters. Am scris



Vezi? Dacă mai rezistai, ajungeai să conduci maşina. Cine-i fraier acuma?



rahat" şi am dat Copy Paste cât să umplu două pagini. Am o idee super şi pentru poze. E OK?" „ummm... nu. Sigur nu în forma asta." „Bine, mă, eu pot să îl înfloresc dacă vrei, da' voiam să spun adevărul ca să nu vă compromit vouă integritatea jurnalistică." „Bă, mie mi s-o fi părut OK din poze. Hai, scrie-l ca lumea." Dar el nu ştie că pozele nu sunt realitate. Nu a văzut ce am văzut eu. Nu i-a vorbit Lordul Întunecat prin unealta sa: Sanctum of Slime. El nu ştie Adevărul.

Îmi calc în picioare sănătatea mintală şi decid să merg înainte. Decid că probabil acela era doar tutorialul şi jocul are un alt strat mult mai complex mai departe. Poate că există încă miracole. Strâng din dinţi, îmi iau avânt şi merg cu Domnul înainte. Încă un nivel măcar. Să nu zic că mă bazez pe idei preconcepute.

Ziua 2 – Seara

OK, hai să vedem ce se întâmplă după ce moare bossul. A, uite, până acum m-a chemat Player 1, dar acum mi se cere numele pentru tabela de High Scores. Mă uit din nou la ceas. 2011. OK, hai să vedem pentru ce am adunat bani, atunci. Acum vine partea de upgrade-uri, nu?

A... ha. Sunt în nivelul următor. „Banii" mei aparent nu sunt nimic mai mult decât puncte, dar le zice „Bani" pentru că... de ce? Nu se ştie. În fine. Să vedem ce obiective are nivelul următor. A, ce zici, jocule? Acelaşi? Distruge tot, doar că acum ai două arme? Escape. Exit to Windows. New Word Document.

Catharsis

Foarte rar mi se întâmplă să consider un joc în halul acesta de prost. Şi mi-e cu atât mai satisfăcătoare scrierea unui review la un joc prost pentru că nu simt responsabilitate faţă de nimic şi nici nu trebuie să mă opresc pe alocuri să mai găsesc ceva de pus ca să iasă norma de caractere. Articolul se scrie practic singur.

Mă aflu, dragii mei cititori, în faţa unui joc nici măcar prost. Ci atât de oribil de mediocru, atât de groaznic de nespectaculos încât mi-e mai mult silă de el decât altceva. Vocile sunt inexistente, sunetul în sine are câteva fişiere, povestea nu am avut răbdare să o văd pentru că e prost narată şi redată, gameplay-ul e o insultă la adresa unui gamer de orice vârstă, iar ideea de multipayer cooperativ e cel puţin ridicolă din moment ce există alternative.

Jocul costă opt euro pe Steam şi are tupeul să aibă DLC-uri pe bani. Asta în ideea în care pentru şase euro în plus poţi cumpăra Left 4 Dead 2, care oferă acelaşi lucru pe care încearcă Ghostbusters să îl ofere şi eşuează, doar că de un infinit de ori mai bun.

Sau puteţi să vă luaţi Alien Swarm. E doar cu jumătate de infinit mai bun, dar e gratuit.

Povestind experienţa mea, m-am lăsat deschis unei critici care poate părea validă, şi anume că nu pot judeca un joc dacă nu îi dau mai mult timp, dar asta e şi problema. Un joc măcar bunicel te face să îl joci mai departe de nivelul al doilea. Nu te ţine cu promisiuni de „hai că o să fie OK mai încolo". Dacă primele episoade dintr-un serial sunt de rahat, nu te mai uiţi la serialul respectiv şi gata, nu aştepţi „că poate-poate". Nu e o scuză acceptabilă şi nu consider că greşesc cu ceva.

Alt argument ar fi că jocul a fost făcut pentru copii, dar sunt destul de sigur că în multe state moderne e ilegal să îţi laşi copiii să se joace Ghostbusters – Sanctum of Slime.

■ Paul Policarp

VERDICT LEVEL

+ filmele Ghostbusters 1 şi 2

– e un joc incredibil de submediocru

PE SCURT:
Jucaţi demo-ul dacă nu mă credeţi că e prost. Accept orice fel de hate-mail pe adresa kimo@level.ro.

Gen **Producător** Behaviour Interactive **Distribuitor** Atari
Ofertant **ON-LINE**

CERINTE MINIME:
Procesor **Memorie** **Accelerare 3D**

ALTERNATIVA ALIEN SWARM
Jocul gratuit distribuit de Steam oferă tot ce v-aţi putea dori de la un joc cooperativ. Diversitate de clase, personalizarea echipamentului şi un grad decent de dificultate. Merită încercat.

Mario și cu mine... nu avem o relație tocmai reușită. Din punctul meu de vedere, instalatorul italian nu mai reprezintă de mult un personaj interesant, cam de pe vremea jocurilor care i-au adus faima pe NES. Totuși, culmea, platform-ul s-a numărat mai tot timpul printre genurile mele de suflet, însă întotdeauna am preferat aiți eroi „copilăroși" - vezi Rayman, Lomax etc. - în detrimentul personajului celor de la Nintendo. Astfel, atunci când mi s-a pus în brațe o consolă Nintendo 3DS, deja îmi făceam cruci în cerul gurii cu limba, în speranța că nu mă voi trezi cu cine știe ce titlu Mario la test. Din fericire, a fost vorba de Rabbids 3D, unul dintre cele mai promițătoare titluri lansate pentru noul dispozitiv Nintendo.



Just another (3D) game...

Interesant pe hârtie nu înseamnă neapărat și bun în practică. Rabbids 3D este un hibrid între aceste două concepte, cu porțiuni demne de laudă, dar și cu momente care, încet-încet, te



adâncesc în dulcele somn al plictiselii. Iepuroii nebuni ai celor de la Ubisoft deja au făcut carieră prin diferite titluri mai mult sau mai puțin reușite, fiind totuși prima dată când publisherul alege să-i distribuie într-un joc platform (culmea, având în vedere că ei au debutat alături de Rayman, cel mai cunoscut personaj Ubisoft atunci când vine vorba de jump'n'run-uri).

Totuși, nu vă așteptați la cine știe ce poveste: în filmulețul introductiv, un iepure sare într-o mașină de spălat, care-l transportă în diferite perioade ale istoriei omenirii. Astfel, iepurele nebun trebuie să țopăie de tembel prin preistorie, vechiul Egipt, Grecia și Roma antică etc., în căutarea unor componente care-l vor ajuta să ajungă din nou în prezent.

Problema este că aceste perioade se întind un pic cam mult, fiind împărțite în prea multe niveluri. Ubisoft a vrut probabil să realizeze un joc numai bun de digerat în reprize de câte cinci minute, cam atât timp fiind necesar pentru completarea fiecărui nivel în parte. Însă aceste sesiuni de joc sunt relativ plicti-

Rabbids 3D

Iepuri în miniatură





sitoare, nivelul de dificultate fiind mult prea scăzut, iar mecanicile de joc complet neoriginale. Ajungi astfel să avansezi zeci de niveluri până când ți se prezintă o nouă mișcare pentru iepure, foarte multă lume neavând răbdarea necesară pentru a progresa într-o asemenea manieră, în gol. De asemenea, faptul că pe la 60-70% din campanie ai agonisit deja 30-40 de vieți spune multe despre cât de ușor este jocul celor de la Ubisoft.



Les Lapins crétins



Chiar și așa, Rabbids 3D are și plusuri incontestabile: controlul este impecabil, la fel și mișcarea personajului, frustrările din joc rareori fiind cauzate de aceste aspecte. Deranjează însă lipsa de originalitate, iepurele limitându-se la a imita mișcările realizate de Mario, Rayman, Sonic și mulți alții, în zeci de alte jocuri de acest fel. Există însă și unele aspecte ceva mai răsărite: culegând toți ciucurașii pe prin niveluri, capeți acces la costume suplimentare cu care îți poți echipa propriul iepure, la niște joculețe suplimentare de tip puzzle și la o colecție de figurine 3D.

Și pentru că tot a venit vorba de 3D, grafica din Rabbids 3D este un alt capitol pentru care, personal, am apreciat titlul celor de la Ubisoft. Jocul folosește perspectiva 2.5D, cu gameplay bidimensional reprodus cu ajutorul graficii 3D. Această formulă se potrivește de minune cu afișajul tridimensional al consolei, divizarea vizuală a mediului de joc pe planuri ieșind plăcut în evidență. Sentimentul este oarecum asemănător cu un StarCraft II jucat în 3D pe PC, bineînțeles păstrând proporțiile.

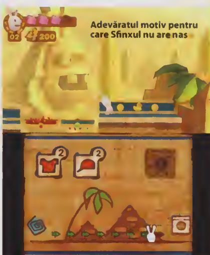
Chiorul, împărat în țara orbilor

Marele avantaj al lui Rabbids 3D este lipsa acută de jocuri de calitate pentru Nintendo 3DS. Astfel, creația celor de la Ubisoft, în ciuda neajunsurilor sale evidente, reușește să iasă în evidență drept unul dintre titlurile decente destinate acestei console. Chiar și așa, Rabbids 3D cu greu își poate justifica prețul de achiziție, mai ales în condițiile în care găsești oferte mult mai bune (și mai ieftine!!!) pe aproape toate celelalte platforme concurente (Xbox Live, PSN, Steam, iOS etc.). Nintendo ar trebui să-și revizuiască politica prețurilor dacă vrea să supraviețuiască într-un mediu care migrează către distribuția digitală, unde, pe lângă calitate, costul de achiziție are un cuvânt important de spus.

■ **Cosmin Aloniță**



Zboară, puiule, zboară...



Adevăratul motiv pentru care Sfinxul nu are nas

VERDICT LEVEL

+
- [illegible] joc [illegible] și bine implementate
- grafica și afișajul 3D
- iepurii încă au farmec

−
- prea ușor, fără originalitate
- lung și plictisitor
- prea scump

PE SCURT:
Nici [illegible], nici [illegible]. Doar un titlu un pic mai bun decât actualele mediocrități de pe 3DS.

6

Gen | Producător | Distribuitor
Ofertant | ON-LINE

ALTERNATIVA ORICE JOC MARIO
[illegible] place nici de mustața lui, dacă ești în continuare prizonier în universul Nintendo, când vine vorba de jocuri platform, cu greu poți găsi ceva mai bun decât Mario.



FAR CRY

A Game Too Far

„Acest articol a fost scris pe baza unei copii piratate a jocului". Așa ar fi sunat primele cuvinte din textul de față, dacă el ar fi fost, așa cum era plănuit inițial, un review al celui mai nou titlu din seria F.E.A.R., adică al treilea. De ce? Pentru că distribuitorul din țară al respectivului joc a găsit amabilitatea de a ne trimite o singură copie de review a acestuia, și aceea pentru PS3. Îi mulțumim, fără îndoială, și suntem foarte bucuroși pentru acest lucru. DAR... Noi am cerut insistent două copii de review pentru PC, pentru a-l putea juca în cadrul redacției, KiMO și cu mine, în modul cooperativ care este miezul hype-ului pe baza căruia F.3.A.R. vrea să se vândă. Din păcate, cineva nu a înțeles normalitatea acestei cereri a singurei publicații tipărite din România dedicate jocurilor, motiv pentru care nu există articol de F.3.A.R. în acest număr de LEVEL. Sorry! Iar eu, personal, nu voi scrie pe bază de copie piratată și Hamachi un review de F.3.A.R., nici să mă [illegible]. Prefer să aștept ca distribuitorul sau publisherul acestui titlu să se întremeze economic și la nivelul funcțiilor [illegible] suficient cât să-și permită să-și plătească factura la curent, apă, salariul femeii de serviciu, și să ne dea și nouă două chei de Steam pentru review.

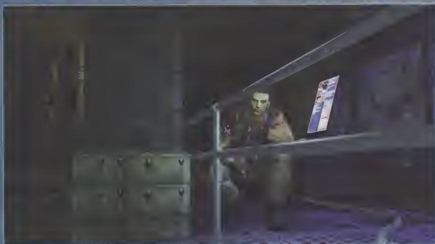
Din acest motiv, de domeniul ficțiunii economice suprarealiste și al inteligenței manageriale extrinseci, am hotărât să las deoparte, momentan, F.3.A.R., și să dau unui adevărat Cezar ce-i al Cezarului. Așa că am abordat unul din shooter-ele mele preferate – Far Cry – pentru rubrica de Retro. Una din premizele acestei decizii a fost aceea că, abia cu vreo trei săptămâni în urmă, a fost o ofertă excelentă pe Steam, în cadrul căreia Far Cry a putut fi achiziționat foarte ieftin. Cum pentru mine acest titlu este unul din cele mai reușite ale genului ever, am decis să-i răsplătesc, în sfârșit, pe cei care l-au adus pe piață. Cu siguranță, aș fi putut obține o copie







...de la UbiSoft, cu care avem o relaţie impecabilă, ...am vrut să cumpăr Far Cry. Merita, şi merita de atâţia ani de zile, încât mi s-a părut cinstit să-l cumpăr acum, când portofelul meu a fost capabil de acest efort. De altfel, şi cu expansion-urile de Race 07 lansate recent de SimBin am procedat asemănător. Două dintre ele am acceptat să-mi fie date sub forma copiilor de review, dar pe celelalte le-am cumpărat – la cât erau de ieftine, mi-a fost jenă să nu ofer suportul meu, cât de nesemnificativ, pentru cei care lucrează acum la viitorul seriei GTR.



Primul născut al lui Crytek

În general, nu-mi prea place să sap în informaţiile disponibile online pentru a prezenta istoria unui joc, a unui producător, date colaterale şi aşa mai departe ale industriei de profil. Prefer să vorbesc direct despre experienţa mea personală în ce priveşte un anumit titlu, despre lucrurile pe care le-am simţit sau observat eu însumi, fără intermediere. Dar, în cazul de faţă, unul din motivele pentru care m-am apucat de acest articol de retro ţine de istoria producătorului. Primul joc al lui Crytek a fost Far Cry, după care s-a produs o ruptură cu distribuitorul UbiSoft, iar seria Crysis a înlocuit ceea ce părea să fie o franciză promiţătoare. Mai târziu, Ubi, care a păstrat drepturile asupra Far Cry, a continuat cu un sequel, pe care l-am omorât cu durere în suflet, dar fără nici o remuşcare, în review-ul pe care l-am scris la data apariţiei sale. Aţi ghicit, nu mi-au plăcut copiii bastarzi ai primului Far Cry. Iar acest articol este produsul dorinţei de a vorbi despre lucrurile care mi-au plăcut în Far Cry, dar care s-au dus dracului în urmaşii săi.



Un lucru vreau să afirm răspicat de la bun început: Far Cry nu se remarcă sub nici o formă prin story. Jack Carver, un mercenar cu trecut tenebros, găseşte un angajator, o ziaristă, care vrea să ajungă pe o insulă din Arhipelagul Micronesia, unde intenţionează să investigheze activitatea unui anume profesor Krieger, implicat în experimente genetice la limita legalităţii, eticii şi bunului simţ. Acolo, ziarista pleacă pe insulă, unde este capturată, în timp ce nava ei, ce plutea pe lângă coasta insulei cu Jack la bord, este aruncată în aer de o rachetă. Evident, Carver trebuie să înoate până la uscat, unde începe să-şi croiască prin jungla sălbatică un drum către ziaristă, iar apoi, împreună cu aceasta, către civilizaţie. Pe parcurs, obstacole vor fi mercenarii angajaţi de Krieger să-i protejeze laboratoarele de cercetare, dar şi cercetaţii din acele laboratoare – soldaţi, maimuţe şi localnici căzuţi victime ale experimentelor genetice şi transformaţi în creaturi extrem de agresive, cu aptitudini fizice supraumane.





Nisip la maxim

Dar Far Cry este unul din acele exemple rare de titluri la care story-ul slab spre penibil nu reuşeşte să







strică deloc ansamblul, ba chiar, paradoxal, îl servește perfect și ajută la manifestarea elementelor de forță ale jocului. Unul dintre acestea, cel care izbește încă de la primele cadre ale jocului, este grafica. Atât interioarele, cât mai ales exterioarele, au constituit un șoc în primăvara lui 2004, la data lansării Far Cry. Instantaneu, acesta a devenit titlu de benchmark pentru performanța unui PC, atât în ce privește procesorul, cât și placa grafică. Complexitatea și detaliul, dimensiunile nemaiîntâlnite ale nivelurilor și multitudinea de obiecte cu care se putea interacționa fizic, toate acestea făceau din Far Cry cel mai însetat de resurse joc al timpului său. Practic, Far Cry a introdus peisajele imense, pline de vegetație și de forme de relief variate, în care și apa are o prezență încă uluitoare prin ocean, râuri, băiți și mlaștini.

Poate părea ciudat, însă, mie Far Cry mi-a plăcut la grafică foarte mult și acum, la o rejucare după un timp îndelungat, în care am văzut Crysis-uri, Metro 2033, S.T.A.L.K.E.R.-uri și Assassin's Creed-uri. Dacă instalezi toate patch-urile, inclusiv „farcry_amd64_ecu.exe" și „farcry_amd64upgrade_us_uk", care îți aduc o grafică îmbunătățită sub câteva aspecte, iar apoi dai opțiunile video la maxim din tot ce se poate – folosind și FarCryConfigurator.exe-ul din folderul jocului - eventual urmând indicații online care îți explică cum să editezi anumite fișiere ale jocului, atunci Far Cry poate fi făcut să arate cel puțin atractiv și interesant, deloc neplăcut sau cu un aer de învechire mult prea evident.

Oricum, ducând grafica la maxim, poți obține o scenă foarte bună, chiar dacă nu actuală, pentru desfășurarea componentei de tactică tip sand box a jocului, aspect sub care titlurile actuale nu pot cu nici un chip ajunge Far Cry din urmă, oricât de frumos ar da ele pe retină.

CrA.I.tek

Jocul se desfășoară atât în interior, cât și în exterior, iar tranziția între locațiile de interior și cele de exterior se face fără întrerupere, cursiv. Exterioarele sunt de cele mai multe ori imense, fiind limitate de marea care înconjoară insulele. Pe mare, chiar și cu o barcă cu motor, nu te poți îndepărta foarte mult de țărm, pentru că astfel vei fi reperat de radare și distrus de elicoptere. Dar, slavă Domnului, este suficient loc de luptă pe insule!...



Ideea producătorului a fost de a oferi mai multe modalități de abordare în atacarea unei locații și/sau îndeplinirea unui obiectiv. Și a reușit, o, cât de bine a reușit Crytek acest lucru! Spațiile foarte largi, relieful și amănuntele acestuia, căile de acces, vegetația, apa, fortificațiile rămase de pe vremea ocupației japoneze, instalațiile moderne, toate acestea diversifică extraordinar tacticile de apropiere de obiectiv și de atac.

Iar la asta se adaugă inamicul, gândit să fie atât previzibil, cât și imprevizibil, întocmai ca un oponent real. Aici succesul în designul A.I.-ului vine din combinarea inspirată a elementelor scriptate, puține, cu cele de spontaneitate, de reacție adaptată la situație, de surpriză, de care dau deseori dovadă oponenții artificiali. Spre exemplu, poți urmări din ascunzișul vegetației o patrulă care trece pe o trasă scriptată, dar, la cel mai mic zgomot suspect, membrii patrulei se vor alerta și vor veni către tine, în căutare, desfășurați în lanț de trăgători. Numai un pic să te vadă unul din ei, și imediat va indica și celorlalți poziția ta, trăgând asupră-ți. Nimic nu este bătut în cu și repetitiv în situațiile de luptă din Far Cry.

Este drept că inamicul se mai poate bloca în câte un loc, se poate uneori opri în apă, dar asta este excep-ția care contribuie la varietatea jocului și una din surpri-zele lui, nu regula deranjantă sau repetitivă. De multe ori, chiar și după ce ai avut impresia că ai curățat locul y că poți trece mai departe, un singur glonte venit de la un oponent bine amplasat îți dă cu game over peste o goliu, de te întrebi ce pact cu Diavolul au făcut producătorii de le-a ieșit atât de bine A.I.-ul!

Ideea este că inamicii se acoperă reciproc, au puncte de observație dotate cu lunetiști, se coordonea-ză în atac și defensivă, te flanchează, se ascund, cheamă întăriri acționând butoane de alarmă sau trăgând rachete de semnalizare. În plus, taberele și fortificațiile de exterior inamice sunt excelent organizate și amplasate, iar punctele de gardă sunt perfect gândite pentru a acoperi cât mai bine spațiul tactic. Iar dacă se aud focuri de armă unde te afli tu, poți fi sigur că de la mare



distanță inamicul este alertat și vine în direcția tămbălăului, prin pădure sau chiar peste apă.

Practic, nu sunt deloc puține locațiile în care trebuie să te uiți bine prin binoclu și să memorezi zonele de pericol, drumurile patrulelor, punctele de observație, astfel încât să te poți strecura nevăzut și neauzit, până în punctul din care poți cauza pagube maxime inamicului fără a suferi damage major. De altfel, jocul este realist și sub acest aspect, deoarece posedă un engine de stealth foarte bun – întunericul și vegetația te pot ascunde, iar mersul tiptil sau târâș te face greu de auzit. Există și un indicator de vizibilitate/audibilitate care arată cât de bine te „simte" inamicul, foarte asemănător cu cel din seria Thief. Cu puțin noroc, este chiar posibil să ataci prin surprindere, cu cuțitul, fără pic de zgomot și fără a alerta pe cei din jur. Există și un pistol mitralieră cu amortizor, ce poate fi folosit pentru eliminarea fără zgomot a inamicilor, o sculă foarte utilă și eficace pentru abordarea stealth a jocului. Aș remarca aici și faptul că în unele locații de exterior este seară, chiar noapte. Pe lângă aspectul grafic deosebit, noaptea aduce cu sine incertitudinile tactice legate de vizibilitate – poate că inamicul e mai bine ascuns decât tine și te vede...



Tic-tac pac-pac!

Dar, frumusețea jocului nu este completă dacă nu pomenesc de condițiile tactice variate în care acesta se desfășoară. Poți folosi vehicule, de pe care poți trage cu mitraliera grea și uneori cu rachete, chiar și din mers. Poți zbura cu deltaplanul și trage din zbor. Poți pilota bărci cu motor, și acestea dotate cu mitralieră grea și rachete. Poți înota, poți să te scufunzi, poți să te dai pe cabluri întinse peste prăpăstii. Poți folosi mitraliere și mortiere așezate în puncte strategice, și nu sunt puține punctele în care poți captura astfel de locații de la inamic, pentru a folosi aceste arme fixe, dar foarte puternice, împotriva foștilor lor deținători. Capturarea silențioasă a unei asemenea arme te poate ajuta să cureți un număr mare de inamici, pe care îi surprinzi atacându-i în punctele cele mai vulnerabile cu o armă care ar fi trebuit să fie protecția lor principală – aceasta este o provocare pentru care merită să faci efortul de a aborda diferit, ingenios, surprinzător, atacul unei locații. Iar una din particularitățile care fac din Far Cry un joc deosebit este aceea că poți executa foc balistic, cu mortierul, la distanțe foarte mari, peste înălțimi, bombardând pe ghicite locații pe care le consideri periculoase. Astfel, poți elimina cu puțin noroc inamici redutabili, iar „sportul" unei astfel de modalități de atac este extraordinar de incitant, ca un joc de noroc în care arunci zarurile la mare distanță și după aceea te duci să vezi pe cine ai omorât cu ele – e aproape un minigame, dar impecabil inclus în joc, cu firescul unei situații tactice normale pe un câmp de luptă.



Dar, pe de altă parte, și inamicul poate folosi vehicule înarmate și bărci, ba chiar și elicoptere, care nu doar că desantează întăriri considerabile, dar pot ataca cu mitraliera grea de la bord – aspru inamic. Am avut parte de unele din cele mai provocatoare momente de luptă din istoria shooter-elor luptându-mă să nimeresc pe mitraliorul de pe un elicopter care survola locația mea, înainte ca acesta să mă facă harcea parcea. Iar doborârea elicopterelor cu rachete (ce se găsesc rar în joc) sau cu o armă grea fixă al cărei amplasament l-am capturat anterior este un eveniment dintre cele mai mulțumitoare,





[illegible] în prima persoană.

Armele sunt puține în comparație cu alte shooter-e, și nu poți purta decât cel mult patru deodată asupra ta. Maceta, pistolul, pistolul mitralieră, pușca de asalt, pușca cu lunetă și lansatorul de rachete – asta e cam tot în materie de arsenal. A, și grenadele, inclusiv fumigene. Comportamentul armelor este bine gândit pentru a face un compromis perfect între simulator și arcade. Astfel, armele nu sunt perfect stabile, iar focul executat din culcat sau stând are dispersia mai mică. Vizarea prin pușca cu lunetă nu este ușoară, cel mai bine tragi din culcat, altfel cam pierzi gloanțele, iar tocmai cele pentru lunetiști sunt foarte puține. Nici rachete nu găsești prea multe, așa că nu poți să faci focuri de artificii – trebuie să-ți gândești fiecare uz de lansator de rachete. Concesia făcută arcade-ului este aceea că gloanțele nu au traiectorie balistică, ci merg în linie perfect dreaptă – per total, însă, datorită inteligenței oponenților și condițiilor tactice impecabil redate de joc, există impresia că acesta este un bun simulator militar. Iar engine-ul fizic avansat al jocului, posibilitatea de a prăvăli obiecte spre inamic și de a arunca în aer rezervoare de combustibil contribuie semnificativ la senzația de realism.

Mutantul mai mult aleargă

Deși nivelurile de exterior mi se par cele mai interesante, și în interior poți avea nenumărate surprize – și acolo ai posibilități multiple de abordare, dar mai rar, jocul fiind mai clasic, spre liniar. Însă provocările nu sunt puține, iar mutanții, în special, se dovedesc extrem de periculoși în interior. Asta deoarece posedă o viteză de deplasare extraordinară, iar când nu aleargă, sar. Problema este că saltul respectiv este foarte derutant, nu știi niciodată cât de lung va fi, dacă ești în „raza" lui de acțiune sau nu. Iar la asta se adaugă faptul că membrele mutanților sunt lungi și extrem de puternice – chiar dacă aterizează din salt un pic mai departe de tine, asta nu înseamnă că loviturile lor nimicitoare nu te ajung...

În opinia mea, salturile mutanților din Far Cry sunt printre cele mai cumplite și eficace elemente de luptă ale oponenților de tip animal, chiar mai de speriat și mai dure decât atacurile howlerilor din Undying. Pur și simplu, teroarea indusă de mutanți în Far Cry este teribilă, umbli extrem de încordat când știi că sunt pe aproape, pregătit să arunci grenade, pentru că sunt cele mai eficiente arme în lupta împotriva lor. Asta dacă reușești să-l atingi cu o grenadă înainte să apuce să sară pe tine, că, după aceea, Dumnezeu cu mila. Dacă ai noroc, scapi cu sănătatea la minim și cu încărcătorul armei complet gol – mutanții sunt foarte rezistenți la gloanțe. De altfel, felul derutant și rapid în care se deplasează mutanții face ca, noaptea, un nivel de exterior parcurs printr-o pădure înțesată cu astfel de creaturi să fie una din experiențele cele mai tari din orice shooter de până acum: priceless.

The show must go home!

Unul din păcatele jocurilor de azi, în general, și al shooter-elor, în special, este acela că se străduiesc prea mult să fie un spectacol. Prea mult totul este un show în ele, menit să îți ia fața în manieră cinematografică – lucru care se reflectă și în story-ul și scenariile lor. De aici rezultă o creștere, și aia nu tocmai sigură, a participării tale afective la joc, în dauna participării efective. Ai prea puțin de gândit și de făcut, iar repetitivitatea și scriptarea sunt o plagă de neiertat, în viziunea mea, a urmașilor extraordinarului Far Cry. Care este un joc neliniar, plin de provocări, ce îți pune la muncă gândirea, atenția, reflexele, dar mai ales inventivitatea și spiritul ludic. Da, da, spiritul ludic, mâncărimea aceea de jucător pe care o simți că nu te lasă să iei mâna de pe mouse și să te ridici din fața monitorului, împingându-te să mai încerci o dată, altcumva, nivelul ăla care nu se lasă terminat cu nici un chip. Or, tocmai aici se găsește păcatul jocurilor actuale - un spectacol este prea mult jucat de actorii săi și prea puțin spre deloc de tine. Dacă vreau spectacol, mă duc la teatru sau la film, de la un joc aștept altceva – ceva mai mult. Far Cry este unul din ultimele mari jocuri încă neatinse de această ciumă a showului cu orice preț, dar mai ales la suprapreț... Parcurgeți-l pe nivelul maxim de dificultate și veți avea parte de momente de tensiune, teroare și realism cum nu credeați că sunt posibile până acum.

Far Cry este un titlu care te presupune și care nu pare niciodată repetitiv sau liniar, dimpotrivă. Geniul cu care îmbină scriptarea cu libertatea A.I.-ului de a fi deștept și de a-ți băga bețe în roate îl recomandă ca unul din jocurile cele mai bune făcute vreodată, până acum neegalat pe tarlaua lui, în opinia mea. Încă arată uimitor de bine, iar prețul, deja mic, nu poate decât să îl mai scadă. Vi-l recomand, provocându-vă să vă imaginați unde ar fi ajuns shooter-ele din ziua de azi dacă ar fi fost niște evoluții ale Far Cry-ului, și nu mutanții cinematografici involuați în care au fost preschimbate de la o vreme încoace...

■ **Marius Ghinea**



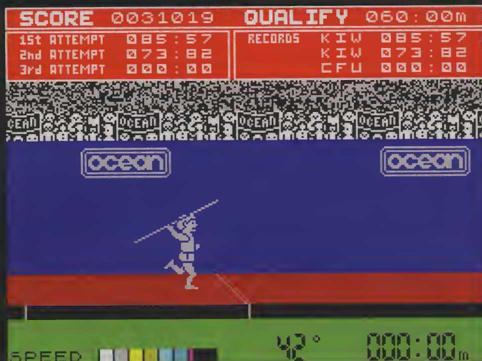


Program: Decathlon

Foarte puțină lume știe că în tinerețe am fost un mare atlet. Voi, ăia de sus, nu râdeți. Bătăiala în fața Kinect-ului nu e probă olimpică. Și voi, pușlamalelor, sper să fiți mai deschiși la minte decât țânțarul de pe burta mea, care trage cu ochiul la ce scriu și râde de tremură cărnea de pe mine de câte ori vede cuvântul „atlet". Râzi, dihanie, râzi, dar cine de pe Strada Văii a stabilit Recordul la aruncarea suliței? Eu, mă, eu!! Acum voi asculta Chariots of Fire pe 8 biți și voi fixa cu privirea colțul din stânga sus al camerei, unde se redifuzează în HD o înregistrare cu extraordinarele-mi performanțe olimpice. Revin în cinci minute. Tam tam ta da daaaaam daaaaam, tam tam ta daaaaa daaaaa... Gata. Așadar, în vara lui '92, când eram doar un tânăr cu prea multă energie și prea puține olimpiade la matematică, am săvârșit un pelerinaj la Muntele de Nimicuri din prăvălia Mima, buticul mistic fără orar. Acolo, în lipsa unor jocuri cu bătaie, mi-au fost înmânate cele Zece Porunci ale Atletismului. Le-am primit de la un nene bărbos, pe care încep să îl suspectez că nu era Dumnezeu, căci mi-a cerut un sfert din alocație pe ele și nu m-a amenințat cu Iadul Colesterolului dacă nu respect Decathlonul. Eu totuși l-am respectat de trei ori pe zi (cinci în week-end-uri), uneori chiar în detrimentul Decalogului. Mi-e rușine să o spun, dar am râvnit la recordul aproapelui. Când aproapele și-a adus femeia să se joace pe HC, am râvnit la recordul femeii aproapelui. Astfel, în timp ce urcam pe cele mai înalte culmi ale performanței, de fapt mă scufundam din ce în ce mai mult în abisurile întunecate ale păcatului. Pedeapsa a fost crâncenă, căci cariera mea olimpică s-a sfârșit câțiva ani mai târziu, când, la insistența Satanei, am înregistrat Cannibal Corpse peste Decathlon.

Cum nu cred că sunteți prea interesați de experiențele mele mistice trăite în compania benzii magnetice, vom trece în revistă aspectele mai pământești ale Olimpiadei Virtuale. Decathlon-ul care poartă numele lui Daley Thompson (un atlet englez, multiplu medaliat cu aur) este un arcade simpatic inspirat din faimosul hit Konami, Track & Field (există o versiune foarte meseriașă pentru DS).

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Tu, omul pasionat de atletismul virtual, intri în pantalonii scurți ai unui decathlonist și, muncind din greu trei taste magice, vei concura (uneori cu succes) la cele zece probe clasice, împărțite în mod egal între cele două fețe la fel de clasice ale casetei audio. Vei concura pentru faimă și scor. De fapt, mai mult pentru scor. E un sentiment plăcut să te vezi pe podium, în timp ce beeper-ul își dă sufletul încercând să interpreteze cât mai înălțător Chariots of Fire, dar adevăratul spirit al sportului virtual se arată doar după ce-i fluturi tovarășului de joacă zetoptzecistă scorul tău mare pe sub nas. Controlul este simplu și stă la baza tuturor QTE-urilor actuale. Dacă stau bine să mă gândesc, merge jucat și acum. Nimic în afară de grafică nu te face să crezi că butonezi un joc din negura istoriei. Avem două taste pentru alergat (trebuie acționate alternativ și cât mai rapid pentru o fugă sănătoasă și deloc rușinoasă) și una pentru săritură/aruncare. Eu aș mai fi introdus și tasta pentru arătat degetul celor patru pixeli din tribună pe care i-am simțit că nu sunt alături de mine trup și suflet, dar se pare că legiuitorii olimpici nu privesc cu ochi buni asemenea accese de huliganism. Olimpiada prelungită a fost o perioadă neagră pentru săraca tastatură, schingiuită în mod barbar de către olimpicii de sufragerie, mai ales la proba de 400 de metri, când se bătea darabana pe tastatură cu frecvența aripilor unui colibri mai leneș. Și, ca să îl parafrazez pe Creangă, d'apoi cu aruncatul suliței, ce calamandros făceam. Munceai ce munceai săracele taste, iar când ajungeai la linia de aruncare și nu-ți dădea vecinul o palmă peste ceafă, „să te greșească", trânteai cu sete arătătorul pe Jump (pentru a spori tensiunea, îl așezasem lângă butonul de reset) de zăngăneau până și bibelourile din vitrină. Mi-am nenorocit arătătorul, dar i-am acătat eu peștelui de sticlă de pe televizor, care a căzut victimă undei de șoc. Întotdeauna m-a privit de sus, animalul! Să zică mersi că a fost sacrificat pe altarul sportului și nu în oala unui fachir.

0 OK, 0:1

■ cioLAN

Learn to Fly 2

http://www.kongregate.com/games/light_bringer777/learn-to-fly-2

Nu, bineînțeles că nu o să încerc să-l copiez pe Jack. Umorul lui (de gen) ori îți vine mănușă, ori nu, iar la mine e aproape lipsă. Jack a intrat de ceva timp în greva drepturilor de autor, dar, din fericire pentru noi, producătorii de flash-uri nu au ales să-i susțină cauza, așa că, până (și dacă) se întoarce, o să preiau această pagină. Dacă e într-adevăr necesară? Eu spun că da, jocurile mici de web au tot crescut și au ajuns să atingă (chiar și să depășească în câteva cazuri rare) calitatea/dependența gameplay-ului tovarășelor mai mari. Learn to Fly 2 și poza anexată nu spun nimic majorității dintre voi, însă cei care au încercat prima parte a acestei mici aventuri sunt convinși că sunt acum numai un zâmbet. Pinguinul care a reușit să ajungă unde nici altul nu a mai fost s-a întors, acum cu test dummy-uri, rachete, planoare și platforme de lansare (chiar și tuning). Jocul este de o simplitate debordantă, dar are o „rejucabilitate" extraordinară, fără a mai vorbi de provocările deosebit de satisfăcătoare.



Cursed Treasure Don't Touch My Gems

http://www.kongregate.com/games/IriySoft/cursed-treasure-dont-touch-my-gems



După cum o să observați, pe viitor, majoritatea linkurilor (jocurilor) vor veni de pe filiala Kongregate, nu pentru că aș avea eu ceva de câștigat de aici, ci pentru că acest site încearcă (și reușește după părerea mea) să fie pentru flash-uri și producătorii lor ce este platforma Steam pentru celelalte. Nu mai repet ce înseamnă asta, puteți re/citi recenzia la Epic Battle Fantasy 3 (februarie 2011) în caz de nu mă credeți sau vreți să mă contraziceți sau, în caz de K. nu vă face cu ochiul, să căutați titlurile pe site-ul vostru preferat. Acum majoritatea flash-urilor bune apar mai peste tot. Cursed Treasure nu este decât cel mai bine cotat tower defence de pe site și probabil cel mai bun tower defence gratuit (cine sunt eu să contrazic 100 de mii de voturi?). Spun probabil, pentru că Desktop Tower Defence are de 10 ori mai multe opțiuni și e și mult mai strategic, dar lumea nu caută mereu complexitate în cadrul acestor jocuri. Challenge-uri, skill tree-uri upgrade-uri, o multitudine de tipuri de „monștri", umor, avem de toate. Doar grija de a mai și munci sau învăța dispare.

Villainous

http://www.kongregate.com/games/Rete/villainous

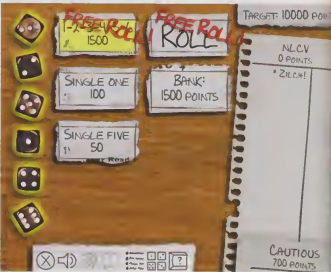
Dacă v-ați săturat de atâtea tower defence-uri și considerați că cea mai bună apărare este atacul, nu disperați. Un nou gen de jocuri începe să-și facă simțită prezența. Anti-tower-defence-ul. În care tu ești invadatorul și ei se apără. Cu un skill tree upgradabil cât casa, 6 tipuri de unități și 3 vrăji, începi să-ți testezi abilitățile de cuceritor pe o hartă măricică cu multe sate, fortărețe și, bineînțeles, turnuri răuvoitoare. A ajuns să mă plictisească pe la jumătate pentru că am nimerit din prima (se pare) modulul perfect de trimis în luptă, dar, din nou, cine sunt eu să mă contrazic cu zeci de mii de oameni care spun că în sfârșit a apărut un anti-tower făcut cu cap? Aaa, și atenție, ultima versiune de Flash „dilește" salvările jocurilor când ștergeți cache-ul și cookie-urile browser-ului. Verificați, de asemenea, și ca opțiunea „clear browser history on exit" să fie dezactivată, dacă nu vreți să luați numele Domnului în deșert?!



Zilch

http://zilch.playr.co.uk/zilch.php

După ce am descoperit Zilch pe K., am cumpărat 6 zaruri și mi-am învățat toți prietenii cum să joace. Rar descoperi un joc fără limită de jucători atât de simplu de jucat și atât de antrenant. 60 la sută șansă, 40 la sută management al „resurselor". Câștigă primul care ajunge la 10 000, dar chiar și cel mai slab „matematician" sau „mi-se-rupist" poate întoarce sorții cu un zar norocos. Numai eu știu (și încă alți 5) cât am înjurat când cinci de unu s-au aliniat pentru un 4 000 zdrobitor. Acum realizez că, deși am zeci de ore la activ, niciodată nu am văzut șase de unu aruncați simultan (cel mai mare scor posibil). Cum prietenii nu sunt însă disponibili mereu, mă mai întorc din când în când și la jocul online și mai încing una mică cu necunoscuții de unde nici nu-ți imaginezi aliniați în multiplayer. Nu vă speriați, are și vs. PC, achievement-uri și chiar și multiplayer local, în caz că vă e lene să țineți scorul sau nu aveți 6 zaruri.



ncv

TICKET TO RIDE™

Sau mergi direct cu naşu...

Fără intenţie sau fără să-mi dau seama, în ultima vreme am cam început să mă dau pe boardgame-uri casual şi mi s-a făcut dor de unul ca pe vremuri, care dura până dimineaţa la 6. Dar nu am găsit, aşa că doamnelor şi domnilor, Ticket to Ride!

Ticket to Ride face parte din seria mai light de boardgame-uri a celor de la Days of Wonder, responsabili pentru jocul generator de paranoia Shadows over Camelot şi pentru simulatorul de lupte medievale BattleLore, preluat mai târziu de Fantasy Flight Games. Despre ambele am povestit deja cu alte ocazii, aşa că mă voi concentra totuşi pe subiectul articolului: Ticket to Ride.

Ticket to Ride vine în mai multe arome, dar personal am încercat doar Statele Unite şi Europa. Diferenţele sunt în primul rând harta folosită şi destinaţiile existente şi fiecare expansion are una-două mecanici noi de adăugat. De fapt, e cam impropriu spus expansion din moment ce fiecare joc e un stand alone.

Biele şi manivele

Harta continentului are marcate nişte oraşe cu diverse rute între ele, care pot fi gri, colorate, singure sau duble. Aceste rute reprezintă fundaţia infrastructurii pe care jucătorii urmează să o construiască. Cele două pachete de cărţi folosite sunt unul cu destinaţii şi unul cu vagoane în diverse culori. Scopul jucătorului este de a lega oraşele două câte două între ele cu un lanţ de vagoane de aceeaşi culoare şi acelaşi număr cu cele reprezentate pe hartă între cele două oraşe.

Rutele duble reprezintă trasee care pot fi completate de câte doi jucători, dar doar în jocurile de 4 şi 5 oameni. La începutul jocului, fiecare jucător trage trei cărţi cu destinaţii. Acestea arată două oraşe care trebuie conectate între ele (indiferent de rutele alese), dar care nu sunt neapărat adiacente. Un jucător poate alege să le păstreze pe toate trei, dar trebuie să păstreze măcar două. Aici zace şmecheria... (titlu perfect de manea) Completarea cu succes a unei rute aduce un anumit număr de puncte, imprimat pe cardul destinaţiei, în plus faţă de punctele obţinute în mod normal pe ruta respectivă. În schimb, dacă până la finalul jocului destinaţia rămâne nefăcută, punctele respective se scad din total. În plus, dacă adversarii joacă bine, pot să blocheze una sau mai multe destinaţii de-ale tale. Aşa că e important să nu te întinzi la cărţi de destinaţii la început.


Pentru că şi jungla are nevoie de şine de tren

Ce e acela un piron?

Locul unde opresc trenurili, hăhă. Un joc de Ticket to Ride începe cu fiecare jucător având patru cărţi cu vagoane în mână şi cinci cărţi expuse pe jos. Un jucător are de ales dintre trei acţiuni într-o tură. Prima e să tragă încă trei cărţi de destinaţie şi să aleagă cel puţin una în plus. O mişcare, după cum am explicat mai sus, riscantă. Alta ar fi să tragă două cărţi: una secretă din pachet şi una de jos din cărţile vizibile. A treia şi cea mai importantă acţiune pe care o poate face cineva e să pună jos un număr corect de vagoane de aceeaşi culoare pentru a conecta două oraşe. Cu cât ruta este mai lungă, punctajul pe aceasta creşte considerabil. În plus faţă de acest punctaj, jucătorul va mai primi puncte pe orice destinaţie conectată sau dacă e posesorul celei mai lungi căi ferate neîntrerupte. Lucru care poate fi greu de realizat având în vedere că ceilalţi jucători te pot bloca destul de uşor tăindu-ţi accesul cel mai facil la una din destinaţii. O carte pe care aş mai putea-o menţiona este locomotiva, care are rol de joker şi poate înlocui orice vagon de o anumită culoare. Alte mecanici interesante sunt staţiile de trenuri din Ticket to Ride – Europe, care te lasă totuşi să foloseşti liniile unui adversar, şi tunelurile, care te pot face să te trezeşti că nu ai destule vagoane pentru a completa o rută. Partea cea mai frumoasă la jocul acesta e că o partidă durează maximum o oră, deci nu e un joc care să-ţi mănânce o zi din viaţă.

Dacă nu vrei.

■ **Paul Policarp**

PS: Există un expansion spaţial.

OFERTANT: TARABADEJOCURI.RO


Grevă CFR?


Albastru are monopol pe industrie



Ofertant: www.shop4pc.ro Preț: 199 Lei

Thrustmaster T.16000M

O atracție magnetică

Așa cum am mai spus, Thrustmaster reușește de la o vreme încoace să ne facă numai surprize plăcute – în articolele despre volanul T500 RS și sistemul joystick Hotas Warthog am explicat pe larg motivele unei asemenea constatări. Dar, după cum ați putut observa, cele două produse fac parte dintr-o categorie de preț situată la înaltă altitudine, nu tocmai foarte accesibilă utilizatorului obișnuit. Și, tot după cum ați mai putut observa citind review-urile noastre la respectivele accesorii Thrustmaster destinate jocului, acest preț piperat vine la pachet cu o revoluție tehnologică în domeniu, de care beneficiază atât T500 RS, cât și Hotas Warthog.

În inima acestora se află un senzor ce sesizează mișcarea unui magnet atașat la volan/stick și o transmite către un procesor care interpretează aceste date și le oferă jocului ca informații digitale, întocmai ca orice joystick/volan. Atâta doar că o face la o rezoluție mult mai mare, de cel puțin 16 ori mai mare decât joystick-urile analogice obișnuite, care folosesc potențiometre pentru a măsura mișcările volanului/manșei.

Această tehnologie se numește pe scurt HEART (Hall Effect AccuRate Technology), deoarece efectul folosit de senzor este cel Hall, iar rezoluția datelor furnizate de senzorul Hall este crescută semnificativ față de cea a sistemelor clasice, deci oferă o acuratețe mai mare.

Experiența de utilizare a celor două produse Thrustmaster de care am vorbit – T500 RS și Hotas Warthog – a fost atât de mult îmbunătățită de tehnologia HEART, efectul acesteia asupra preciziei în jocuri atât de dramatic, încât am regretat faptul că un asemenea avans pare să fie numai apanajul zonei de preț superioare a produselor Thrustmaster. Dar, tocmai când ne pregăteam pentru o lungă așteptare, de domeniul anilor, care ar fi scăzut prețul implementării HEART în produse de mai largă accesibilitate, ne-au picat ochii pe joystick-ul Thrustmaster T.16000M. Oups! Nu doar că acesta costă sub 200 de lei, dar este bazat la rândul lui pe tehnologia HEART, cu senzor magnetic. După primul „oaaaaa!" care exprima plăcuta surpriză, ne-am dat seama de două lucruri: unu, că acest joystick a mai fost prezentat de revista LEVEL, și doi, că nu a trecut prin mâinile lui Ștefan aPiiiG... Motiv pentru care, având în vedere că entitatea editorială ce poartă acest nume are o anumită competență maniacală în domeniul unor astfel de dispozitive, am considerat că ar fi bine să reluăm subiectul, așa cum numai numitul Ștefan știe să o facă, cu atât mai mult cu cât este vorba despre o implementare a tehnologiei HEART într-un produs accesibil ca preț – adică o raritate, la momentul actual.

Inima joystick-ului

Pe scurt: un magnet este montat în partea inferioară a manșei joystick-ului. Sub acesta, central, este dispus senzorul Hall. Între cele două componente nu există nici o legătură mecanică, ci doar un strat de aer, ceea ce elimină complet orice fricțiune între manșă și senzor. Câteva avantaje decurg de aici. Primul este acela că, neexistând uzură mecanică a senzorului, acesta nu se degradează. Vă reamintesc faptul că potențiometrele joystick-urilor analogice obișnuite se uzează destul de rapid, ducând la salturi în poziția raportată către joc – deplasarea manșei nu mai este înregistrată liniar și cursiv de către potențiometru. La aceasta se adaugă și rezistența mecanică a angrenajelor necesare acționării potențiometrelor de către manșă – la rândul lor supuse uzurii ce generează slăbiri ale conexiunilor fizice și instalarea inexactităților și neliniarităților.

Cu senzorul magnetic, toate aceste probleme dispar complet. Mai mult decât atât, reducerea angrenajelor mecanice la o simplă articulație sferică tensionată cu un arc elicoidal face ca mișcarea manșei să fie lină, iar forța opusă de arc aproape constantă pe toată cursa acesteia. Adăugați la aceasta liniaritatea impecabilă a citirii realizate de senzorul Hall și rezoluția îmbu-



Implementarea tehnologiei HEART pe joystick-ul T.16000M.



nătățită de cel puțin 16 ori a acestuia și veți obține cea mai bună experiență de joc oferită de un joystick, posibilă la momentul actual.

Fericiți cei stângaci

Să ne concentrăm un pic asupra ergonomiei manșei. Thrustmaster a hotărât ca modelul T.16000M să aibă un design ambidextru, adică să poată fi folosit atât cu mâna stângă, cât și cu mâna dreaptă. Well, stângacii, de care din când în când își mai aduc aminte numai producătorii de chitare electrice, au un motiv de bucurie. Este cert faptul că ei sunt avantajați de această particularitate în concepția T.16000M. Mai mult decât atât, în situația în care vreți să jucați titluri în care două joystick-uri sunt utile – precum „simulatoarele" de roboți de luptă gen Mech Warrior – cu două T.16000M sunteți numai bine dotați.

În sprijinul folosirii acestui model atât pentru mâna stângă, cât și pentru cea dreaptă, T.16000M este livrat la pachet cu un set suplimentar de suprafețe laterale de sprijin și aderență pentru degetul mare și palmă. Aceste două piese din cauciuc se pot foarte simplu schimba de pe manșă, existând în ambele variante, pentru ambele mâini. De asemenea, suprafața de sprijin pentru cantul palmei, aflată în partea de jos a manșei, poate fi ușor demontată din poziția pentru dreptaci și rotită în partea cealaltă, pentru a sprijini mâna stângă.

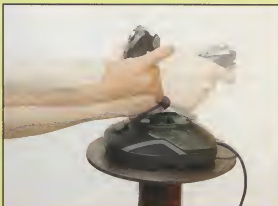
Dar, faptul că producătorul acestui joystick a ținut morțiș să ofere un design ambidextru, pe lângă evidente avantaje, are și dezavantajele sale. Acestea se manifestă în ce privește butoanele aflate pe capul manșei. Astfel, din nevoia de a respecta simetria absolut necesară pentru a oferi aceleași funcții la folosirea ambelor mâini, butoanele din partea de sus a manșei sunt așezate într-un fel particular, neobișnuit pentru pasionații

CURSA LUNGĂ

Una din îmbunătățirile aduse de modelul T.16000M față de celelalte joystick-uri, atât de la Thrustmaster, cât și de la alți producători, este aceea că manșa descrie un arc de cerc cu deschidere mai mare, ceea ce mărește distanța dintre pozițiile limită ale manșei. Dimpreună cu rezoluția crescută de 16 ori a acestui joystick, acest fapt crește semnificativ finețea cu care poate fi controlat aparatul de zbor, în raport cu alte produse similare. Am simțit și apreciat din plin acest avantaj, dar, la primele utilizări, trebuie să recunoaștem că am fost un pic derutați de noile posibilități de control. Practic, cei care au mulți ani în spate de folosire a joystick-urilor analogice clasice, la care manșa se deplasează mai puțin, vor avea nevoie de o scurtă perioadă de acomodare cu T.16000M.

În situația în care vreți să vă ușurați tranziția la cursa maximă crescută a manșei acestui joystick, puteți să vă faceți setări noi de sensibilitate ale controlerului din secțiunile corespunzătoare de opțiuni ale jocurilor. De altfel, atât în Il-2 Sturmovik, cât și în Rise of Flight, ca să pomenim simulatoare deja consacrate, există opțiuni dedicate reglajelor de sensibilitate ale joystick-ului, în care puteți alege dacă aparatul de zbor va reacționa mai repede la deplasări mici ale manșei, sau dacă veți face uz de întreaga cursă maximă a manșei, stabilind o sensibilitate mai scăzută, dar cu avantajul unei rezoluții și precizii mai mari (ce necesită obișnuirea cu mișcări mai ample și reacții un pic mai rapide).

Avem de făcut aici o mică observație. Cursa mai mare a manșei a determinat producătorul să prevadă o deschizătură mai largă prin care aceasta să iasă din baza joystick-ului. iar această deschizătură nu este acoperită ca la alte modele cu o protecție flexibilă de cauciuc – practic, articulația sferică a manșei este vizibilă în mare parte, expusă contactului direct cu aerul. Dar, pentru a asigura alunecarea constantă și ușoară a manșei, această articulație este lubrifiată cu un ulei fin de mecanisme. Expunerea la aer și lubrifierea determină cu siguranță depunerea de praf în cantități deloc de neglijat, odată cu trecerea timpului. Pentru a evita acest fapt nedorit, vă recomandăm să acoperiți joystick-ul T.16000M cu ambalajul de polietilenă în care este livrat în cutie (sau cu orice pungă, cutie, bucată de material textil cu ornamente, broderii sau fără, dar care vi se pare potrivită), în perioadele în care nu îl folosiți.





Comparație între unghiul maxim de rotație al manșei joystick-ului T.16000M și cel al manșei joystick-urilor Thrustmaster cu potențiometre obișnuite, din generațiile anterioare (în imaginea de jos este modelul Top Gun Fox 2 Pro USB – identic sub acest aspect cu toate modelele din seriile Top Gun și T.Flight).



Articulația sferică a manșei joystick-ului T.16000M este lubrifiată și expusă la aer.

simulatoarelor aviatice. Două din cele trei butoane sunt aşezate simetric lateral, în timp ce al treilea este amplasat central, imediat sub hat switch. Ce rezultă din această soluţie?

Well, toate sunt ok, impecabile, până în momentul în care vrei să foloseşti hat switch-ul. Acesta este de obicei utilizat pentru a privi în jurul cabinei avionului pe care îl pilotezi: pentru a ţine permanent sub observaţie ţinta pe care o urmăreşti sau pentru a observa potenţialele pericole aflate pe cer în preajma ta. Evident, uzul de hat switch este intens numai în momentele de dogfight, de confruntare directă cu alte aparate de zbor sau cu unităţi terestre în timpul atacurilor la sol. Problema este că degetul mare, cel care acţionează hat switch-ul, atinge foarte uşor butonul central, aflat în această situaţie imediat sub police. Este adevărat că există un avantaj al acestei dispuneri a butonului central – poţi apăsa încă un buton în timp ce acţionezi hat-ul. Dar, asta presupune antrenarea serioasă pentru a nu atinge accidental respectivul buton. Însă, nici aceasta nu te scapă de efortul suplimentar destul de important necesar acţionării în acelaşi timp a butonului central şi a hat-ului – e o gimnastică neplăcută care contractă dureros anumiţi muşchi ai degetelor şi palmei.

Dar, atragem atenţia că aceasta nu este o chestiune de luat în considerare decât pentru utilizatorii care folosesc acest joystick în simulatoarele de luptă aeriană clasică (de Prim şi al Doilea Război Mondial, eventual de conflicte de tipul şi din perioada Războiului din Coreea), în sesiuni prelungite de dogfight.

NOSTALGIA TRECUTELOR ERGONOMII

O soluţie pentru a evita inconvenientele create de amplasarea butonului central „sub" hat switch ar fi fost reducerea distanţei dintre faţa superioară a manşei (cea cu butoanele şi hat-ul) şi suprafaţa de suport inferioară destinată cantului palmei. De altfel, la modelele Thrustmaster mai vechi din seria Top Gun sau chiar din actuala linie T.Flight, această suprafaţă inferioară de sprijin este situată mai sus, mai aproape de faţa cu butoanele destinate degetului mare. Această configuraţie este mai comodă la jocul îndelungat, dar oferă şi posibilitatea de a ţine mai uşor degetul gros arcuit şi de a avea muşchii mai puţin crispaţi.

Încă o soluţie mai bine implementată pe modelele mai vechi de joystick-uri Thrustmaster este cea care oferă un buton suplimentar ce poate fi acţionat simultan cu hat-ul, folosind degetul arătător. După cum puteţi observa în imagine, respectivul buton este situat în dreapta-faţă a părţii superioare a manşei, foarte accesibil pentru arătător. Astfel, în timp ce foloseşti hat-ul cu policele, degetul arătător poate fi ridicat de pe trăgaci pentru a apăsa butonul acela din dreapta-faţă, cu uşurinţă, fără nici un efort. Care este folosul acelui buton? În dogfight sau la atacul la sol, butonul respectiv poate fi atribuit lansatoarelor de rachete. Se poate trece astfel aproape instantaneu de la mitralierele atribuite trăgaciului frontal, la rachete, în timp ce cu degetul mare acţionezi hat-ul pentru a urmări ţinta. Simplu şi eficient.



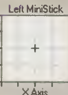
Butoanele manşei joystick-urilor Thrustmaster din seriile Top Gun şi T.Flight sunt superioare ca ergonomie – aici Top Gun Fox 2 Pro USB.

Din încheietură

O componentă foarte importantă a dispozitivelor de control al zborului unui avion este palonierul. De obicei, acesta se prezintă sub forma unor pedale pe care pilotul le acţionează cu picioarele. Evident, în cazul unui joystick s-a simţit nevoia abordării unei alte soluţii de control, fapt pentru care a apărut palonierul axial, acţionat prin rotirea manşei în jurul propriei sale axe verticale. Revenirea din poziţia rotită se face cu ajutorul unui arc încorporat în interiorul manşei.

Ei bine, noi nu am fost niciodată adepţii acestei soluţii. Este drept că pedale palonier pentru jocuri se găsesc destul de greu şi sunt rare – la noi în ţară cred că se pot găsi numai modele Saitek, pe care sper să le primim cât de curând în test. Alternativa mai la îndemână (sic!) este oferită foarte inteligent în câteva sisteme joystick de la Thrustmaster, din cele care includ şi manşa de gaze, precum T.Flight Hotas X









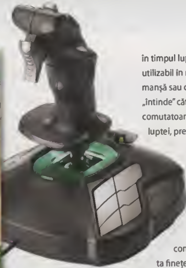




Panoul de control software al butoanelor joystick-ului Thrustmaster T.16000M.







sau mai vechiie serii Top Gun Afterburner. Astfel, pe maneta de gaze a acestora, accesibilă degetelor mâinii stângi, se află o pârghie prin apăsarea capetelor căreia se dau comenzi de palonier. Această pârghie oferă un control proporțional, ea nu acționează doar două simple comutatoare, ci un potențiometru. Considerăm această soluție ca fiind cea mai potrivită atât constructiv, cât și financiar, în absența unui palonier sub formă de pedală.

Modelul T.16000M este dotat cu palonier axial. Fără umbră de îndoială, nu avem absolut nimic împotriva acestei soluții, din perspectiva prețului și publicului țintă al produsului. Suntem conștienți, totuși, de faptul că acest palonier axial acționează un potențiometru analogic, supus uzurii – și am auzit din mai multe surse credibile că potențiometrul palonierului de pe T.16000M nu are viață tocmai lungă.

Ceea ce am fi dorit, însă, ar fi fost două lucruri. Primul, ca arcul palonierului axial din T.16000M să fie un pic mai „tare", pentru a preveni acționarea accidentală a acestuia. Al doilea lucru pe care l-am fi dorit este prezența unui mic șurub care să blocheze palonierul axial al acestui joystick, în situația în care acesta nu este necesar – în jocuri care nu au nevoie de el sau dacă vă achiziționați ulterior un set de pedale palonier. Vă amintim că manșele joystick-urilor produse anterior de Thrustmaster erau dotate cu o astfel de modalitate de blocare a palonierului axial, prezentă încă pe modelul actual T.Flight Hotas X.

De bază

Baza joystick-ului Thrustmaster T.16000M este compactă ca design, dar acoperă o suprafață suficient de mare și are o greutate crescută, ceea ce, cuplat cu pastilele de cauciuc aderent amplasate pe partea de contact cu masa, face ca stabilitatea acestui model să fie impecabilă. Aproape că ai senzația că este prevăzut cu ventuze...

Dar baza acestui joystick nu este doar compactă și perfect stabilă, ci și ergonomică. În spațiul limitat disponibil, producătorul a reușit să așeze ireproșabil 12 butoane și un control pentru maneta de gaze. Șase dintre butoane sunt amplasate la stânga manșei, șase la dreapta, în perfecta simetrie necesară ambidextriei în utilizarea T.16000M. Maneta de gaze este amplasată central, în spatele manșei.

Șase butoane pe baza joystick-ului sunt suficiente în timpul luptei aeriene, iar celelalte șase sunt un bonus utilizabil în momentele în care poți lua mâna de pe manșă sau când mâna de pe maneta de gaze se poate „întinde" către aceste butoane, ce pot fi atribuite în joc comutatoarelor de bord care nu sunt folosite în timpul luptei, precum cele de comunicații și navigație.

Am fost plăcut surprinși de implementarea controlului pentru maneta de gaze. Deși amplasarea acesteia este neobișnuită (central, în spatele manșei), am constatat că acționarea sa cu degetul mare al mâinii care nu se află pe manșă este foarte simplă, naturală. De asemenea, cursa acestui control este suficient de lungă pentru a nu afecta finețea acționării accelerației. Rezistența opusă de acest control la deplasare este moderată și constantă, permițând acționarea ușoară, lină, continuă, fără salturi.

Thrustmaster T.16000M este un joystick foarte bun la prețul său, în special pentru că încorporează tehnologia HEART. Aceasta îmbunătățește cu mult experiența de joc și asigură o viață mai lungă produsului, în raport cu joystick-urile analogice din aceeași zonă de preț. Jucătorii pătimași de simulatoare aviatice care preferă partide lungi de dogfight trebuie să țină cont de observațiile noastre anterioare, dar restul utilizatorilor pot fi siguri că T.16000M este unul din cele mai performante și accesibile joystick-uri existente la ora aceasta pe piață. Vorbind, însă, în numele minorității pe cer combatante, ne exprimăm speranța că Thrustmaster va continua să implementeze tehnologia HEART și în joystick-uri ce nu se vor atât ambidextre, cât replici perfecționate ale modelelor lor din seriile T.Flight Hotas X și Top Gun Afterburner, la prețuri comparabile cu acestea. În aceeași idee, nu ar strica să vedem și un palonier cu pedale făcut tot cu senzor Hall. Thrustmaster, se aude? În trecut ați făcut paloniere cu pedale care sunt folosite și azi de pasionați, care le-au modat și le-au dotat cu... senzor Hall încă de acum 8 ani (vezi www.cubpilotshangar.net)!...

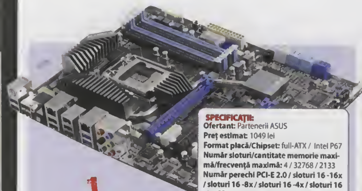
■ **Ștefan aPIIIG**

SANDY BRIDGE

INTEL CORE I LA A DOUA GENERAȚIE

Dacă achiziția unui desktop se justifică cel mai bine pentru plăcuta activitate de gaming, placa de bază reprezintă fundamentul acelui desktop. Plecând de la această premisă, am decis să facem o evaluare a celor mai puternice și mai reprezentative modele de plăci de bază construite pentru a fi gazde bune pentru cele mai noi procesoare marca Intel, în primul rând, și pentru cele mai recente plăci video, în al doilea rând. Ca urmare, am luat 8 plăci de bază cu socket 1155 compatibile cu noile procesoare Core i3, Core i5 și Core i7 și am făcut tot posibilul să surprindem în ce grad de performanță se reflectă noile chipset-uri Intel P67, H61 și Z68. Pentru o platformă performantă de test am mai folosit un procesor Intel Core i5 2500k, 4 GB DDR3 1600 de la Kingston, o placă video Radeon 6990 cu 4GB DDR5 și o sursă High Power cu putere de 1000W. Având ca scop evidențierea câtorva elemente generale legate de noile plăci de bază testate, merită să rețineți că suportul DDR3 a devenit standard, chiar dacă nu vorbim întotdeauna de un număr 4 sloturi, un procent semnificativ din noile procesoare integrează și cipuri grafice mult mai performante decât acum câțiva ani, particularitate de care noile plăci de bază au fost construite să profite și, nu în ultimul rând, Intel a integrat în noile plăci de bază Smart Response Technology. Această tehnologie oferă celor al căror buget le-a permis să achiziționeze, pe lângă un hard disk obișnuit, și un SSD, un avantaj semnificativ la capitolul performanță. Ideea e simplă: în cazul în care configurați un SSD de maximum 64 GB în RAID0 (stripe) cu un hard disk obișnuit, în secunda următoare SSD-ul va fi folosit ca buffer, context în care fișierele utilizate mai des vor rula mult mai rapid, aplicațiile vor porni mai repede și Windows-ul se va încărca mult mai eficient decât înainte. Ținând cont că această activitate este posibilă datorită controllerului de pe placa de bază, Windows-ul nici nu simte o schimbare logică derivată din acest RAID. Astfel apariția problemelor la nivel de sistem de operare sau de drivere este imposibilă.

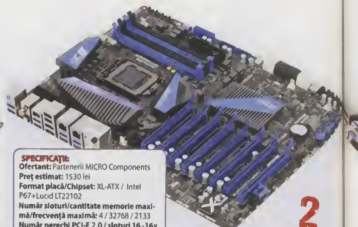
■ **Alexandru Puiu**



1

ASUS P8P67 WS Revolution

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii ASUS
Preț estimat: 1049 lei
Format placă/Chipset: full-ATX / Intel P67
Număr sloturi/cantitate memorie maximă/frecvență maximă: 4 / 32768 / 2133
Număr perechi PCI-E 2.0 / sloturi 16 -16x / sloturi 16 -8x / sloturi 16 -4x / sloturi 16 -1x: 32 / 2 / 2 / 0 / 0
Gigabit LAN: Intel 82579 + Intel 82574L
Chipset sunet: CoDec / Realtek ALC889
3DMark Vantage Total / GPU / CPU: 31033 / 35954 / 21999
Everest Memory Read [MB/s] / Write [MB/s] / Copy [MB/s] / Memory Latency [ns]: 20130 / 21598 / 21212 / 42,9
Unigine DX1 2560 x 1600 Antisotropy 4X High FPS / Unigine DX1 2560 x 1600 Antisotropy 4X High SCORE: 70,4 / 1773
CrystalDiskMark Read [MB/s] / CrystalDiskMark Write [MB/s]: 210,1 / 82,94



2

MSI BIG BANG -MARSHAL Intel P67

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii MICRO Components
Preț estimat: 1530 lei
Format placă/Chipset: XL-ATX / Intel P67+Lucid LT22102
Număr sloturi/cantitate memorie maximă/frecvență maximă: 4 / 32768 / 2133
Număr perechi PCI-E 2.0 / sloturi 16 -16x / sloturi 16 -8x / sloturi 16 -4x / sloturi 16 -1x: 36 / 2 / 2 / 0 / 4
Gigabit LAN: 2x Realtek RTL8111E
Chipset sunet: CoDec / Realtek ALC892
3DMark Vantage Total / GPU / CPU: 30122 / 35421 / 20792
Everest Memory Read [MB/s] / Write [MB/s] / Copy [MB/s] / Memory Latency [ns]: 19356 / 20887 / 20311 / 45,5
Unigine DX1 2560 x 1600 Antisotropy 4X High FPS / Unigine DX1 2560 x 1600 Antisotropy 4X High SCORE: 72,4 / 1824
CrystalDiskMark Read [MB/s] / CrystalDiskMark Write [MB/s]: 221,6 / 154,6

GIGABYTE GA-Z68X-UD5-B3

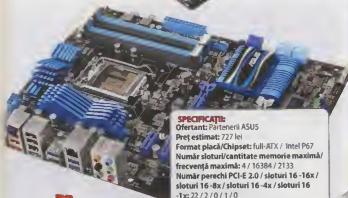
3

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii GIGABYTE
Preț estimat: 1245 lei
Format placă/Chipset: full-ATX / Intel Z68 Express
Număr sloturi/cantitate memorie maximă/frecvență maximă: 4 / 32768 / 2133
Număr perechi PCI-E 2.0 / sloturi 16 -16x / sloturi 16 -8x / sloturi 16 -4x / sloturi 16 -1x: 29 / 1 / 1 / 1 / 0
Gigabit LAN: Realtek RTL8111E
Chipset sunet: CoDec / Realtek ALC889
3DMark Vantage Total / GPU / CPU: 26747 / 32649 / 17343
Everest Memory Read [MB/s] / Write [MB/s] / Copy [MB/s] / Memory Latency [ns]: 16462 / 18170 / 17817 / 53,3
Unigine DX1 2560 x 1600 Antisotropy 4X High FPS / Unigine DX1 2560 x 1600 Antisotropy 4X High SCORE: 101,4 / 2554
CrystalDiskMark Read [MB/s] / CrystalDiskMark Write [MB/s]: 225,2 / 160

ASRock Fatal1ty P67 PROFESSIONAL

4

SPECIFICAȚII:
Ofertant: www.pcgarage.ro
Preț estimat: 892 lei
Format placă/Chipset: full-ATX / Intel P67
Număr sloturi/cantitate memorie maximă/frecvență maximă: 4 / 32768 / 2133
Număr perechi PCI-E 2.0 / sloturi 16 -16x / sloturi 16 -8x / sloturi 16 -4x / sloturi 16 -1x: 38 / 1 / 2 / 1 / 0
Gigabit LAN: 2x Realtek RTL8111E
Chipset sunet: CoDec / Realtek ALC892
3DMark Vantage Total / GPU / CPU: 26359 / 33097 / 16364
Everest Memory Read [MB/s] / Write [MB/s] / Copy [MB/s] / Memory Latency [ns]: 16214 / 17349 / 17401 / 53,6
Unigine DX1 2560 x 1600 Antisotropy 4X High FPS / Unigine DX1 2560 x 1600 Antisotropy 4X High SCORE: 72,6 / 1830
CrystalDiskMark Read [MB/s] / CrystalDiskMark Write [MB/s]: 225 / 183,3



ASUS P8P67 PRO

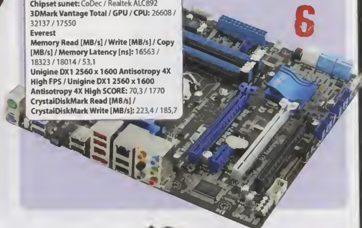
5

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii ASUS
Preț estimat: 727 lei
Format placă/Chipset: full-ATX / Intel P67
Număr sloturi/cantitate memorie maximă/frecvență maximă: 4 / 16384 / 2133
Număr perechi PCI-E 2.0 / sloturi 16 -16x / sloturi 16 -8x / sloturi 16 -4x / sloturi 16 -1x: 22 / 2 / 0 / 1 / 0
Gigabit LAN: Intel 82579
Chipset sunet: CoDec / Realtek ALC892
3DMark Vantage Total / GPU / CPU: 26978 / 32222 / 18128
Everest Memory Read [MB/s] / Write [MB/s] / Copy [MB/s] / Memory Latency [ns]: 16444 / 17525 / 17910 / 53,5
Unigine DX1 2560 x 1600 Antisotropy 4X High FPS / Unigine DX1 2560 x 1600 Antisotropy 4X High SCORE: 67,1 / 1690
CrystalDiskMark Read [MB/s] / CrystalDiskMark Write [MB/s]: 168,4 / 132,1

ASUS P8P67-M PRO

6

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii ASUS
Preț estimat: 568 lei
Format placă/Chipset: micro-ATX / Intel P67
Număr sloturi/cantitate memorie maximă/frecvență maximă: 4 / 32768 / 2200
Număr perechi PCI-E 2.0 / sloturi 16 -16x / sloturi 16 -8x / sloturi 16 -4x / sloturi 16 -1x: 21 / 2 / 0 / 1 / 0
Gigabit LAN: Realtek RTL8111E
Chipset sunet: CoDec / Realtek ALC892
3DMark Vantage Total / GPU / CPU: 26608 / 32137 / 17550
Everest
Memory Read [MB/s] / Write [MB/s] / Copy [MB/s] / Memory Latency [ns]: 16563 / 18323 / 18014 / 53,1
Unigine DX1 2560 x 1600 Antisotropy 4X High FPS / Unigine DX1 2560 x 1600 Antisotropy 4X High SCORE: 70,3 / 1770
CrystalDiskMark Read [MB/s] / CrystalDiskMark Write [MB/s]: 223,4 / 185,7



GIGABYTE GA-Z68X-UD3H-B3

7

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii GIGABYTE
Preț estimat: 728 lei
Format placă/Chipset: full-ATX / Intel Z68 Express
Număr sloturi/cantitate memorie maximă/frecvență maximă: 4 / 32768 / 2133
Număr perechi PCI-E 2.0 / sloturi 16 -16x / sloturi 16 -8x / sloturi 16 -4x / sloturi 16 -1x: 27 / 1 / 1 / 0 / 0
Gigabit LAN: Realtek RTL8111E Realtek RTL8111E
Chipset sunet: CoDec / Realtek ALC889
3DMark Vantage Total / GPU / CPU: 26614 / 32265 / 17447
Everest Memory Read [MB/s] / Write [MB/s] / Copy [MB/s] / Memory Latency [ns]: 16259 / 17024 / 17701 / 54,1
Unigine DX1 2560 x 1600 Antisotropy 4X High FPS / Unigine DX1 2560 x 1600 Antisotropy 4X High SCORE: 67,8 / 1707
CrystalDiskMark Read [MB/s] / CrystalDiskMark Write [MB/s]: 225,3 / 140,2

MSI H61MU-E35

8

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii MICRO Components
Preț estimat: 290 lei
Format placă/Chipset: micro-ATX / Intel H61
Număr sloturi/cantitate memorie maximă/frecvență maximă: 2 / 16384 / 1333
Număr perechi PCI-E 2.0 / sloturi 16 -16x / sloturi 16 -8x / sloturi 16 -4x / sloturi 16 -1x: 38 / 1 / 0 / 0 / 0
Gigabit LAN: Realtek RTL8111E
Chipset sunet: CoDec / Realtek ALC887
3DMark Vantage Total / GPU / CPU: 26752 / 32989 / 17070
Everest Memory Read [MB/s] / Write [MB/s] / Copy [MB/s] / Memory Latency [ns]: 16464 / 18161 / 17889 / 53,3
Unigine DX1 2560 x 1600 Antisotropy 4X High FPS / Unigine DX1 2560 x 1600 Antisotropy 4X High SCORE: 99,4 / 2503
CrystalDiskMark Read [MB/s] / CrystalDiskMark Write [MB/s]: 201,9 / 184,6

ASUS Radeon HD6970 DirectCU II

Modelul extrem de impozant venit la test, ASUS Radeon HD6970 DirectCU II, face parte din seria cu același nume de plăci video de la ASUS ce conține modele atât cu chipset-uri NVIDIA, cât și AMD. Seria DirectCU de la ASUS, ajunsă deja la generația a doua, este definită printr-o serie de particularități, cea mai importantă dintre ele fiind răcirea foarte silențioasă care, așa cum este normal, ocupă mult mai mult spațiu decât o placă video de la concurență cu același chipset. În cutie, pe lângă un cablu de alimentare și un adaptor DVI la HDMI, este inclusă o panglică CrossFireX supradimensionată pentru a face posibilă interconectarea a două astfel de plăci.

În momentul în care scoateți placa video din cutie, prima impresie este că aveți de-a face cu o altfel de placă video: masivă și impresionantă. Dacă nu sunteți atenți, poate trage placa de bază în jos sau, în cel mai bun caz, o îndoaie. Concluzia? Prindeți cu mare atenție de carcasă șuruburile de prindere de la placa video. Pentru a vă face o imagine mai bună în ceea ce privește dimensiunea, gândiți-vă că are 28 de centimetri în lungime și că, împreună cu soluția de răcire, ocupă 3 sloturi, nu două ca alte plăci.

Dacă al doilea ventilator vine extrem de aproape de marginea PCB-ului, trebuie reținut că radiatorul depășește cu aproximativ 2 centimetri suportul. Ventilatoarele sunt mari, combinate cu 5 heatpipe-uri de cupru, la care se adaugă și radiatoarele de aluminiu, deci puteți fi siguri că zgomotul din carcasă nu vine de la placa video. Per ansamblu, placa pare de calitate; indiferent dacă vorbim de un ochi experimentat sau nu, impresia pe care o lasă utilizatorului este de produs trainic.

Un aspect important este reprezentat de cele nu mai puțin de 6 porturi amplasate extrem de „relaxat" la capitolul conectică. Relaxat deoarece, ținând cont de spațiul ocupat de placa video, nu a fost nicio problemă integrarea a nu mai puțin de 4 porturi DisplayPort 1.2 de dimensiune obișnuită, nu mini, la care se mai adaugă și 2 porturi DVI. Acest ansamblu se poate traduce, dacă bugetul vă permite, în 6 display-uri.

Ținând cont că vorbim însă de un 6970, nu de un 6990, trebuie să fim realiști și să acceptăm că, dacă suntem tentați de gaming pe 6 monitoare, vom fi nevoiți să facem un mic compromis la capitolul detalii (depinde de jocuri), asta dacă nu cumva lucrăm extensiv în Photoshop, caz în care nu știu dacă am investi atâția bani într-un GPU performant. Ca să nu rămânem cumva cu impresia că acest monstruleț de placă ar consuma puțin, alimentarea este asigurată de doi conectori cu 8 pini. Legat de acest aspect, în full load, consumul a gravitat în jurul cifrei de 200W, un aspect demn de luat în calcul în situația unui upgrade în care nu sunteți siguri că sursa actuală din sistem este suficient de puternică.

La capitolul frecvențe, pentru a înțelege efortul ASUS investit în acest produs, trebuie menționat că AMD tactează cipul de referință HD6970 la 880 MHz pentru GPU și 1375 MHz pentru memorii. ASUS HD6970 DirectCU II vine cu 890 MHz pentru GPU și 1375 MHz pentru cei 2 GB de memorie GDDR5. Există însă și multe particularități pe care ASUS le-a păstrat



de la modelul standard, la acest capitol încadrându-se magistrala de memorie de 256 biţi, 96 unităţi de textură, 32 ROP-uri şi 128 Z-Stencil. La capitolul tehnologii, AMD a integrat în acest GPU suportul complet pentru standardul PCIe 2.1, toate instrucţiunile specifice DirectX 11 şi DirectCompute, pe lângă suportul pentru accelerare hardware de conţinut video high definition. Ţinând cont că mulţi dintre noi ne conectăm sistemele desktop la televizoare de dimensiuni mai mari sau mai mici şi, eventual, şi la sisteme audio prin ieşirea audio digitală din televizor, un avantaj suplimentar al acestui model, ca şi al tuturor plăcilor de generaţie recentă, este integrarea unui sunet 7.1 pe HDMI şi a codecurilor hardware necesare decodării stream-urilor DTS Master Audio şi Dolby TrueHD, întâlnite de cele mai multe ori în coloana sonoră a discurilor Blu-ray.

La capitolul performanţă, nu ştiu dacă aceasta a fost intenţia celor de la AMD, dar cel puţin în unele jocuri performanţa gravitează de cele mai multe ori în jurul aceloraşi cifre obţinute de un GTX 570 de la NVIDIA. În ceea ce priveşte testele efective, o să atragem atenţia asupra câtorva rezultate, însă nota de ansamblu este că această placă face o treabă foarte bună în majoritatea jocurilor actuale, chiar şi atunci când vorbim de gaming Full HD cu detaliile la maximum. Chiar dacă există modele de monitoare de 27 sau 30 de ţoli în diagonală capabile de o rezoluţie egală cu 2560 x 1600(4K), peste 90% dintre utilizatori consideră o experienţă de gaming Full HD mai mult decât suficientă pentru a naviga printr-un joc aşa cum se cuvine. La acest capitol, cu detalii maxime, 4X FSAA şi rezoluţia 1920 x 1080 mai sus amintită, Radeon HD6970 DirectCU II a reuşit să genereze în medie peste 110 FPS-uri pe secundă, mult peste necesarul unei experienţe fluide de gaming. Deşi nu merită insistat foarte mult asupra acestui aspect, deoarece placa video oricum se comportă foarte bine la capitolul performanţă, dacă folosiţi utilitarul ASUS Smart Doctor, puteţi umbla un pic la voltaje şi la frecvenţe ca să obţineţi un plus de performanţă faţă de cel implementat deja de ASUS în această versiune a plăcii. Aici însă depinde de voi cât de departe vreţi să mergeţi cu „forţatul". În Mafia 2, un joc care include şi suport pentru PhysX-ul celor de la NVIDIA, cu PhysX OFF, rezoluţie Full HD şi 16x antisotropic filtering, rata medie de cadre pe secundă se află tot în jurul a 100-110. În Futuremark 3DMark 11, cea mai nouă iteraţie a popularului benchmark de plăci video – creat de la zero pentru a profita de funcţiile din DirectX11, scorul de aproximativ 5500 obţinut se traduce prin performanţă în toate jocurile de ultimă generaţie şi în titlurile care se lansează până la sfârşitul anului, dacă nu şi o parte din anul viitor. Ţinând cont de nivelul de exploatare din Futuremark 3DMark 11, aceasta a fost o ocazie foarte bună pentru a ne face o părere şi în ceea ce priveşte temperatura, ce a pornit de la aproximativ 33 de grade Celsius în idle şi a ajuns până la aproximativ 75 de grade Celsius după aproximativ 10 minute în Full load, acesta fiind cel mai probabil apogeul la capitolul temperatură al acestui model.

În definitiv, ASUS HD6970 DirectCU II este una din cele mai bune versiuni de Radeon 6970 la capitolul performanţă. Mai important decât atât, este de departe cea mai silenţioasă. Soluţia găsită de ASUS ocupă un pic mai mult decât spaţiul pe care l-aţi aloca de obicei unui cip grafic, însă trebuie să ştiţi că gradul de eficienţă asociat acestei soluţii justifică cu siguranţă cele trei sloturi acoperite. Cu un preţ de aproximativ 1600 de lei, placa este, în mod evident, destinată gamerilor, celor care îşi doresc o performanţă peste medie, cu detalii înalte şi care sunt conştienţi că pentru a avea confortul ca aproximativ 2 ani să nu investească într-o altă soluţie grafică trebuie să plătească un preţ echivalent cu un notebook low end.

Ofertant: **Preţ:**

HP Envy 14 Beats Edition 14-1100EL

HP a încercat cu seria sa de notebook-uri Envy (Invidie), prezentă de ceva timp şi în ţara noastră, să atragă o plajă de clienţi care îşi doreau un notebook de calitate peste medie, asemănător din punctul de vedere al construcţiei cu un MacBook Pro, şi care erau dispuşi să plătească un preţ pe măsură. Începând cu modelele cu diagonală de 13 ţoli şi ajungând de curând până la modele cu ecrane cu diagonale de 17 ţoli şi funcţii 3D, seria Envy şi-a propus să includă câte ceva pentru fiecare.

Modelul de 14,5 ţoli (Envy 14), de altfel foarte reuşit, a avut parte de un mic upgrade, în mare parte estetic, odată cu apariţia ediţiei speciale Envy 14 Beats Edition. Beats este varianta prescurtată a brandului Beats By Dr.Dre, iniţiat în urmă cu câţiva ani în Statele Unite ca o colaborare dintre Dr. Dre, producătorul Jimy Ivine şi compania Monster. Monster Beats By. Dr. Dre Studio a fost primul rezultat al acestei colaborări, urmat la puţin timp de Monster Beats By Dr.Dre Tour. După care au început să apară modele sub acelaşi brand, dar care purtau numele mai multor artişti precum P. Diddy, Lady Gaga sau Justin Bieber. Colaborarea cu HP a început în urmă cu mai bine de un an de zile şi s-a reflectat în difuzoare Beats în majoritatea notebook-urilor de vârf ale brandului.

În cazul de faţă, varianta de Envy 14 Beats Edition include în pachet, pe lângă un design compact, sunet Beats şi muit negru mat pe carcasă, şi o pereche de căşti Monster Beats By Dre Solo cu Control Talk şi un card SD de 2GB cu manualul de utilizare al notebook-ului. Căştile au o valoare de aproximativ 749 de lei. Una din calităţile acestui model de căşti este cablul detaşabil care încorporează un microfon şi butoane pentru a răspunde la apeluri în cazul în care le folosiţi cu un iPhone, BlackBerry sau orice alt smartphone compatibil. Trecând peste acest detaliu, notebook-ul dispune în interior de un procesor Intel Core i7 – 720QM cu o frecvenţă standard de 1,6 GHz, care în Turbo Boost ajunge până la 2,8 GHz, de un DIMM de 4 GB DDR3 (uşor upgradabil la 8 GB) şi un hard disk de 500 GB cu viteză de 7200 rpm. Placa de bază este construită în jurul unui chipset Intel HM55. Cipul grafic, piesa de rezistenţă a întregii configuraţii, este un ATI Mobility Radeon HD5650 cu 1024MB RAM dedicaţi şi suport pentru DirectX 11. Panoul folosit, cu o diagonală de 14,5 ţoli, este glossy şi are o rezoluţie de 1366 x 768. Pentru un grad suplimentar de protecţie, sistemul poate fi amplasat confortabil într-o husă din material textil apropiat foarte tare de catifea.

Carcasa reprezintă unul din elementele care pot propulsa sau nu un laptop la capitolul vânzări. În cazul Envy 14 vorbim de un design extrem de compact, a cărui construcţie este foarte stabilă. Fiecare insert de cauciuc sau balama este amplasat pentru a genera un sistem silenţios, estetic şi care, precum MacBook Pro, pare dintr-o singură bucată. Faţă de modelul clasic, Envy 14, varianta Beats, păstrează toate liniile de design, însă acoperă o mare parte din suprafeţe cu vopsea mată şi texturi cauciucate cât mai rezistente la zgârieturi sau amprente, pentru a da notebook-ului un aspect mai trainic. Pe partea inferioară capacul metalic, uşor detaşabil, care acoperă bateria şi hard diskul, aduce aminte de ultimul MacBook Pro, care avea baterie detaşabilă, aranjamentul fiind asemănător. Deşi negrul este culoarea dominantă a acestui ansamblu, există însă o excepţie, banda cromată care înconjoară notebook-ul şi care scoate în evidenţă elementele de conectică.

Pe partea de conectică avem un port Gigabit LAN, Wireless IEEEB02.11 a/b/g/n şi Bluetooth 2.1. Pe lângă un card reader pentru SD-uri şi memory stick-uri poziţionat confortabil în faţă, pe lateral avem o unitate optică DVD Writer de tip Slot, 3 porturi USB 2.0, dintre care unul este hibrid eSATA, un port HDMI, un miniDisplay Port şi două mufe de căşti. Dintre cele două, cea roşie suportă utilizarea microfonului de pe fir, ca în cazul căştilor incluse în pachet. Dacă bugetul vă permite, chiar dacă nu am găsit în ţara noastră, pe partea inferioară puteţi ataşa o baterie suplimentară pentru o autonomie de 2 sau chiar 3 ori mai mare decât cea standard. Tastatura retro iluminată în roşu include un set de taste silenţioase amplasate distanţat şi confortabil pentru sesiuni extinse de tehnoredactare. Touchpad-ul este dintr-o singură

Ofertant: Parteneri HP **Preț:** 5000 lei



bucată, fără butoane separate pentru clic stânga și dreapta, însă zonele bine definite din partea stângă și dreaptă jos, combinate cu textura plăcută la atingere a materialului folosit, transformă touchpad-ul din Envy Beats într-o unealtă extrem de eficientă. La capitolul construcție, dacă ar fi să atragem atenția asupra unor elemente negative, acestea ar fi legate de display-ul lucios folosit. Din păcate, chiar dacă frontal sau din lateral oferă o imagine foarte bună, unghiurile de vizibilitate de jos în sus și sus în jos nu sunt favorabile unei utilizări extinse. Datorită plăcii video folosite, compatibile cu ATI Eyefinity, avem însă un plus major: posibilitatea utilizării a două monitoare conectate simultan, unul la HDMI, unul la MiniDisplay Port, pe lângă cel al notebook-ului.

În ceea ce privește performanța acestei configurații, trebuie reținute două elemente diferite. Sunetul este impresionant, mai ales pentru notebook. Plaja de frecvențe pare foarte mare, de la bași până la medii și înalte, sunetele chiar sunt bine definite. Acesta s-ar putea să fie unul din notebook-urile care sună cel mai bine în orice condiții dintre cele cu care am avut ocazia să interacționez. În ceea ce privește performanța brută, procesorul i7, combinat cu 4 GB DDR3 și un hard disk de 7200 rpm, transformă acest sistem într-o unealtă de productivitate extrem de eficientă. Pe partea de gaming, chiar dacă detaliile înalte în jocuri DX11 recente precum Alien vs. Predator sau Metro 2033 nu vor putea fi neapărat apelate, puteți reține un lucru. Dacă vreți să vă jucați orice joc de ultimă generație la rezoluția nativă a panoului, 1366 x 768, cu detalii medii, rareori și înalte, acest sistem atinge cu brio rate medii de peste 30-50 FPS-uri. Ca autonomie, aproximativ 3 ore și jumătate, cât un drum cu trenul de la Brașov la București, ar trebui să fie suficiente pentru cei mai mulți utilizatori, mai ales că vorbim de luminozitatea ecranului la maximum și wireless-ul activat.



Tritton AX 720

Indiferent cât vor evolua sistemele surround sau cât de mare va fi puterea emisă de două boxe, dacă acestea din urmă sunt mai pe gustul vostru, niciodată nu veți putea experimenta gaming-ul adevărat fără o pereche „sănătoasă" de căști. Căștile de gaming, cu microfon integrat sau detașabil, au avut o evoluție rapidă în ultimii ani, exact din acest motiv. Tritton Technologies, una din companiile americane cu renume în domeniul perifericelor de PC și nu numai, a intrat de ceva timp și pe piața autohtonă cu o serie de căști care, datorită funcțiilor complexe, își depășesc un pic condiția.

AX720 reprezintă o pereche de căști perfecte pentru colaborarea cu orice PlayStation 3 sau Xbox 360, reușind să fie compatibile atât cu partea de emisie audio, cât și cu partea de microfon. Designul la o pereche de căști de gaming este mai important decât în cazul altor căști deoarece trebuie să fie impozante, un element de care cei de la Tritton au fost conștienți când au creat seria AX720. Albe acrilic, cu inserții de cauciuc, masive, fără a fi greoaie pe cap, aceste căști sunt rezultatul unei medii bine calculate între funcționalitate și detalii estetice.

Integrând mai multe accesorii, de la o consolă cu amplificare și decodor Dolby Digital până la o telecomandă pe fir, aceste căști au mari șanse să mulțumească atât gamerii entuziaști sau pasionații de audio chat, cât și pe cei care ascultă muzică sau vizionează filme și nu vor să-și deranjeze colegii sau vecinii. Astfel, în pachet, pe lângă căștile cu microfon detașabil și o consolă, este inclus un cablu pe care-l puteți duce de la gamepad-ul de Xbox până la căști, pentru a folosi funcția de microfon pe Xbox Live, un cablu USB cu ajutorul căruia puteți lega consola audio la un PS3 – pentru a conversa pe PlayStation Network, un încărcător pentru respectiva consolă și încă un cablu detașabil pentru conectarea căștilor la un notebook sau desktop obișnuit.

Consola AX720 necesită alimentarea cu energie electrică de la priză, chiar dacă este limitată la a funcționa doar împreună cu căștile din pachet, însă datorită conectorului proprietar asemănător cu S-Video, îndeplinește o funcție complexă: decodează sunet dintr-o sursă digitală-optică (Dolby Digital sau DTS) și îl transformă într-un sunet de calitate pe două canale Dolby Surround, care poate fi redat de cele două drivere de 40 mm din fiecare cască. Pentru a asigura un sunet de calitate utilizatorului, pe lângă certificările Dolby Digital și Dolby Surround, această pereche de căști a fost certificată și Dolby Headphone și Dolby Pro Logic ii. Compatibilitatea cu aceste standarde se traduce printr-un sunet clar, bine definit și spațial, simulând una din cele mai realiste experiențe de sunet 3D.

Ținând cont că, în sesiunile extinse de gaming în multiplayer, fiecare fracțiune de secundă contează, un alt avantaj este dat de telecomanda de pe fir. Aceasta vă permite să anulați complet microfonul printr-un singur buton, să modificați volumul din căști sau să ajustați volumul sunetului venit de la jucători în conformitate cu zgomotul din joc. Pentru un plus la capitolul trăinicie, nu trebuie omisă posibilitatea de a îndepărta pernele cu care sunt îmbrăcate căștile pentru a fi spălate sau schimbate complet. Dacă folosiți conexiunea optică pentru a conecta consola la un player Blu-ray sau televizor, ținând cont că aveți două ieșiri de căști pe partea opusă, dacă bugetul vă permite să mai luați o pereche de căști cu același conector, vă puteți uita fără probleme cu prietena la un film.

Răspunsul în frecvență este de 25Hz – 22 KHz specificat, prin urmare chiar și producătorul este conștient că această pereche de căști nu reproduce foarte bine anumite frecvențe joase, însă având în vedere amalgamul de funcții cu care compensează acest minus, la care se mai adaugă trăsăturile futuriste de design, cei 629 de lei s-ar putea să fie o sumă decentă pentru utilizatorii care caută o pereche de căști de gaming multi-system.

Ofertant: [illegible] **Preț:** 629 lei

SONY KDL-40EX720

Ofertant: Parteneri SONY **Preț:** 4099 lei

Chiar dacă aproximativ 4000 de lei nu este o sumă pe care cei mai mulți dintre noi ne-am propus să o cheltuim pe un televizor în perioada imediat următoare, 40EX720 reprezintă o medie bine calculată de cei de la SONY pentru a aduce conținutul 3D în casele unui număr mai mare de utilizatori. Cu un design compact, un panou de calitate și un amalgam de funcții, are toate șansele să facă victime printre utilizatorii care au decis că a venit momentul să se bucure de conținut 3D sau 2D la o calitate deosebită chiar și în afara sălilor de cinema. Pentru a înțelege mai bine ce se află în spatele prețului de pe etichetă, vom atrage atenția asupra câtorva funcții promovate de compania japoneză.

Pe lângă faptul că puteți conecta acest televizor la internet pentru a accesa o varietate de conținut printr-un cablu Ethernet, un alt avantaj este faptul că, fiind Wi-Fi Ready, dacă bugetul vă permite și vreți să mai scăpați de niște cabluri, puteți achiziționa și un adaptor USB UWA-BR100 (300 de lei) pentru a îndeplini aceeași funcție. După ce ați integrat televizorul în rețeaua locală cu ajutorul aplicației proprietare disponibile în Android Market sau App Store, puteți naviga prin meniuri folosind smartphone-ul. Față de alte televizoare concurente, pe lângă browser de internet și câteva servicii de video-on-demand, disponibile chiar și în țara noastră, dacă sunteți înnebunit după socializare virtuală cu ajutorul widget-urilor de Facebook sau Twitter puteți vedea în orice moment ce fac prietenii voștri. Tot la capitolul funcții online intră posibilitatea de video chat. Astfel dacă aveți un cont de Skype și o cameră cu microfon compatibilă cu televizorul, nu mai e nevoie de un computer pentru a vă vedea cu prietenii din alte țări.

Liniile „suple" de design sunt datorate, printre altele, și metodei de retro iluminare cu leduri din marginea panoului. Această metodă de folosire a tehnologiei LED, față de LCD-urile clasice, oferă rate de contrast mai mari, un negru profund și culorii mai vii. Tot de calitatea imaginii este responsabil și motorul X-Realiy. Cipul care stă la baza acestei tehnologii se ocupă cu diferențierea și separarea a patru elemente din semnalul video: textură, contururi, contrast și culoare, pe care le optimizează individual pentru a genera un conținut video mai detaliat și mai strălucitor. În traducere, culorile sunt cât se poate de naturale, iar imaginea rezultată „îți ia ochii", pe lângă faptul că, datorită algoritmilor de postprocesare, aveți toate șansele să obțineți o imagine mult mai clară dintr-un conținut SD.

Interpolând cadre generate artificial, MotionFlow XR 240 este modul celor de la SONY de a fluidiza mișcările foarte rapide din anumite filme sau secvențe sportive. Cei 240 din titlu se traduc în 240 Hz, aceasta fiind rata până la care poate, în mod artificial, acest televizor să ducă un film obișnuit de maximum 25 FPS-uri. Chiar dacă uneori rezultatul poate părea nenatural, prin acest algoritm se compensează mișcările bruște de cameră sau ale elementelor din fața camerei pentru a rezulta imagini mult mai clare, fără umbre sau sacadări.

Ținând cont că porturile USB au ajuns să fie integrate în toate teelvizoarele moderne, nici 40EX720 de la SONY nu este o excepție. Un plus de funcționalitate la acest capitol însă, pe lângă posibilitatea de a reda filme și muzică de pe un stick USB, este dat de opțiunea de a captura emisiuni TV pe un hard disk extern. Din păcate, pentru a folosi această funcție, trebuie să formatați hard diskul cu ajutorul utilitarului din meniul televizorului.

■ **Alexandru Puiu**



Titlu Încleştarea regilor

Autor George R.R. Martin

Colecţia Nautilus

Volumul al doilea din seria Cântec de gheaţă şi foc

George R.R. Martin s-a născut în 1948 la New Jersey şi a absolvit jurnalismul cu summa cum laude la Northwestern University, Illinois. În anii '70, a scris o serie de nuvele, printre care şi Regii nisipurilor (1979), pentru care i-au fost decernate premiile Hugo şi Nebula, apoi a continuat cu romane SF, fantasy şi horror. În anii '80, a fost producător şi scenarist de televiziune, editor al seriei Twilight Zone la CBS Television şi producător al filmului Frumoasa şi bestia. Una dintre nuvelele sale a fost ecranizată sub numele Zburătorii nopţii. În 1996, Martin a început să scrie seria fantasy CÂNTEC DE GHEAŢĂ ŞI FOC, alcătuită din şapte romane, dintre care patru au şi fost publicate (Urzeala tronurilor, 1996 – Editura Nemira, 2007; Încleştarea regilor, 1999 – Editura Nemira, 2008; Iureşul săbiilor, 2000 – Editura Nemira, 2009, Festinul ciorilor, 2005 – Editura Nemira, 2009), al cincilea, Dansul dragonilor, urmează să apară, iar două se află încă în stadiul de proiect (The Winds of Winter şi A Dream of Spring). Saga CÂNTEC DE GHEAŢĂ ŞI FOC este considerată o capodoperă a genului, alături de trilogia Stăpânul inelelor de J.R.R. Tolkien, fiind până în prezent tradusă în optsprezece limbi, cu peste 2.200.000 de exemplare vândute numai în Statele Unite. Drepturile cinematografice au fost achiziţionate de HBO. Primul volum al seriei, Urzeala tronurilor, a obţinut Premiul Locus în 1997, a fost finalist al premiilor Nebula şi World Fantasy, iar nuvela Sângele dragonului, care face parte din roman, a obţinut Premiul Hugo în 1997. Romanul Încleştarea regilor a câştigat, de asemenea, Premiul Locus în 1999 şi a fost finalist al Premiului Nebula, în timp ce Iureşul săbiilor a fost recompensat cu premiile Locus şi Geffen în 2001, respectiv 2002, fiind finalist al premiilor Hugo şi Nebula. Al patrulea volum al seriei, Festinul ciorilor, a fost finalist al premiilor Hugo şi Locus.

Încleştarea regilor este cel de-al doilea volum din saga fantasy CÂNTEC DE GHEAŢĂ ŞI FOC şi continuarea volumului Urzeala tronurilor. Această saga este o complexă intrigă politică, cu dinastii rivale, iubiri, trădări, sfetnici răuvoitori, regi incapabili, cavaleri, castele, codri de nepătruns, un gigantic zid de apărare împotriva unor forţe neştiute, bastarzi şi dragoni de mult dispăruţi. „Timpul şi-a ieşit din matcă. Vara de zece ani, liniştită şi îmbelşugată, îşi anunţa sfârşitul, iar răceala dură a iernii se apropia ca o bestie înfuriată. Cei doi conducători care asiguraseră liniştea tărâmului, Lordul Eddard Stark şi Robert Baratheo, au căzut pradă intrigilor şi trădării. De la fortăreaţa Dragonstone până la tărâmurile ameninţătoare din Winterfell, haosul a pus stăpânire pe toată suflarea, iar pretendenţii la tronul celor Şapte Regate sunt hotărâţi să îşi impună voinţa prin foc şi distrugere."

„Un război pentru succesiunea la tron întoarce fraţi unii împotriva altora, într-o luptă armată şi politică fără precedent. Şapte familii nobiliare sunt prinse în înfruntare, iar viaţa şi avuţia lor depind de eternul joc al şantajului, al intrigilor şi al răpirilor, al magiei. Universul creat de Martin este de o bogăţie fără precedent, plin de personaje devorate de setea de putere, împinse dincolo de limitele onoarei şi ale trădării. Continuarea extraordinară a regalului fantasy început cu Urzeala tronurilor."

Library Journal

„Atunci când regii se înfruntă, întreg pământul se cutremură – continuarea regalului fantasy început cu Urzeala tronurilor"

Publisher's Weekly

CÂŞTIGĂTORII LUNII IUNIE

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediţia iunie 2011, ce a avut ca premii cinci romane Războiul uriaşilor de Stephen Donaldson, sunt următorii: **Istrate Ana Georgiana** din Bucureşti, **Ionescu Nicoleta** din Alba Iulia, **Constantin Ştefan Cătălin** din Brăila, **Gheorghe Răzvan** din Craiova şi **Coman Cristian** din Ploieşti.

Info: Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă unul din cele cinci romane Încleştarea regilor de George R. R. Martin răspunzând la întrebarea:

În ce an a câştigat Încleştarea regilor premiul Locus?

- 1999 ☐
- 2009 ☐
- 2011 ☐

Nume, prenume

Cod numeric personal

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poştal Judeţ

Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 septembrie 2011. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna octombrie 2011 a revistei

Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Recenzie film

HARRY POTTER
ŞI TALISMANELE MORŢII: PARTEA 2

După părerea mea, episodul anterior H.P. a fost cel mai plictisitor din toate cele 6 existente, un film cu doar 3 personaje, plus un antierou al cărui nume nu trebuie rostit - în carte, zeci de personaje sunt dezvoltate cu sârg, iar iţele cusute în primele volume se descos şi înnoadă cu rezultate surprinzătoare, incredibile chiar, pe când în film… Chiar şi aşa, H.P. şi-a păstrat (şi-şi va păstra întotdeauna, datorită cărţilor) farmecul lui. Pentru prima oară, am păşit fără niciun fel de aşteptări pragul unui cinematograf, fiind, în acelaşi timp, înviorat la gândul că mă voi reîntoarce într-o lume pe care o iubesc. Ce nu ştiam era că voi viziona al doilea cel mai bun film H.P din serie (după Prizonierul din Azkaban). Cu mult mai puţine momente de respiro, prin comparaţie cu celelalte, cu mult mai multă acţiune, cu efecte extraordinare, dar aproape la fel de egocentric şi cu câteva greşeli de neiertat pentru fanii înrăiţi. Nu le subliniez aici pentru că sunt neimportante pentru toţi cei care nu au citit cărţile sau pentru cel care nu transformă romanele în Biblie. Pe de altă parte însă, aş vrea să subliniez duritatea şi veridicitatea universului etalat. O prezentare incredibilă, chiar mai bună decât cea din cărţi. Romanele sunt ca un magazin de dulciuri pentru iubitorii de magie, ceea ce face ca şi un duel pe viaţă şi pe moarte între doi vrăjitori să fie romanţat în mintea lor/noastră. Filmul reuşeşte însă să ne trezească şi să ne arate cât de dură este această lume, distrugerea, suferinţa şi puterea adevărată a vrăjilor. Mare lucru! O încheiere serioasă, deja neadresată copiilor, dar o încheiere bună. Aşteptăm spin-urile, atât în scris, cât şi pe peliculă. P.S. De data asta, 3D-ul este făcut prost şi mai mult strică decât ajută (la fel ca şi jocurile omonime recent apărute, din păcate), aşa că, dacă aveţi de ales, mergeţi pe 2D fără să staţi pe gânduri.

■ ncv

www.

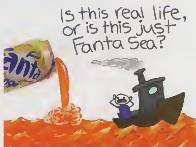
http://www.mentalfloss.com/blogs/archives/69883

Dacă îţi lipsesc ideile pentru un tort de ziua ta, uită-te aici. Te va ajuta să alegi. Mai ales dacă eşti nerd.



http://s-ak.buzzfed.com/static/imagebuzz/terminal01/2011/3/7/12/bohemian-rhapsoda-23378-1299518455-7.jpg

Is it? IS IT?!



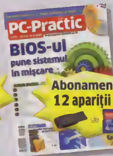
ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat* un **Card SDHC 4GB** sau **USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB** sau **Cititor de carduri Image Mate All-in-one**.









mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card SDHC 4GB sau USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

SanDisk®

STORE YOUR WORLD IN OURS



www.sandisk.com

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD - 6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB. ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			114,00 lei	
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB. ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB. ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			144,00 lei	
PC PRACTIC - 6 apariții			53,00 lei	
PC PRACTIC - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB. ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			99,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			119,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + **Cartea „500 de sfaturi de fotografiere"**			107,98 lei	
			Total general de plată:	

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Denumirea firmei / C.U.I.

Nume, prenume

Vârsta | Ocupație

Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.

Localitate

Cod Poștal | Județ

Telefon | e-mail

Am plătit | lei în data de | cu mandatul poștal/ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat cu codul | Semnătura

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneți de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268 418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS PDCP sub numărul 4702.



LEVEL DVD

S.T.A.L.K.E.R.
SHADOW OF CHERNOBYL

08.2011



CALL OF JUAREZ the CARTEL

Bun venit în noul Vest Sălbatic.



Heavy Metal.



Amânat o dată, de data asta nu mai scapă!

*Cu titlu informativ